POWER UNLIMITED



DIABLO III
GODDELIJK!

PES 2013
VOETBALGEKTE IN BRAZILIË

PS VITA
EINDELIJK WEER TOFFE GAMES

MAX PAYNE 3 MULTIPLAYER
DE 3 J'S GAAN LOS

DISHONORED™

PLUS: SUPERSPANNING IN GHOST RECON: FUTURE SOLDIER • STARHAWK SPEELT ALS EEN ZONNETJE • FIFA 13 WORDT NÓG BETER • PRIMA LINE-UP VAN THQ • EPIC MICKEY 2 DUBBEL ZO STERK OP ALLE CONSOLES • OPWAAIENDE ZOMERJURKJES IN GRAVITY RUSH • HEROES OF RUIN IS DIABLO OP JE 3DS • DIKKE TIETEN IN JE HAND MET MORTAL KOMBAT • STEEL BATTALION: HARDCORE KINECTGAME • LAAT JE OPGEILEN DOOR TERA • HETE STRIJD IN RESISTANCE: BURNING SKIES • SONY GEEFT VISITEKAARTJE AF TIJDENS PLAYSTATION EXPERIENCE • DE PLUSSEN EN MINNEN VAN SPEC OPS: THE LINE • DE ZWEEP GAAT EROVER IN CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE • EN MEER...


HOOR ALLES
VERSLA IEDEREEN
EAR FORCE
X42
EAR FORCE
XP400
OOK VERKRIJGBAAR: DE NIEUWE EAR FORCE X32, PX3 EN XP300 HEADSETS


TURTLE BEACH
WWW.TURTLEBEACHGAMING.NL



INHOUD

Pag. 056

Het was ons een beetje te rustig qua PS Vita-games de afgelopen tijd, maar deze maand hebben we niet alleen Resistance: Burning Skies en Mortal Kombat gereviewed maar ook het verrassende Gravity Rush, inclusief een prijsvraag met een misselijkmakende hoofdprijs!



Pag. 040



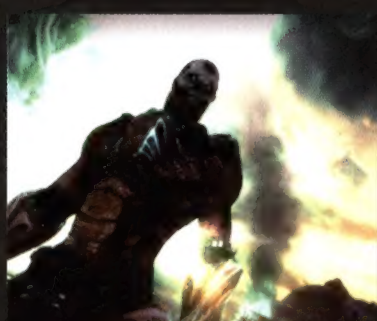
Pag. 032



Pag. 054



Pag. 052



Pag. 048

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2012 PRINT

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan: **HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.**

DE REDACTIE

MOOISTE TIJD



Omdat Max Payne z'n plekkie in de game-industrie wel verdiend heeft, vonden we het tijd worden dat Mister Bullettime z'n eigen magazine kreeg. Daarom ontvangen alle abonnees deze maand PAYNE Magazine bij dit nummer. Het heeft wat zweetdruppels gekost, maar het is een prachtig blad geworden. Zie het als een cadeautje van PU en Rockstar. Niet-abonnees kunnen 'm trouwens in de winkel halen voor 4,95 euro.
Op het moment dat deze PU uitkomt, is de E3 net afgelopen. In het volgende nummer doen we uitgebreid verslag van de mooiste tijd van het jaar, inclusief de bekende hilarische verhalen en fuck-ups. (Wouter heeft z'n fail-moment in ieder geval al gehad).
Als je alvast een voorproefje wil van al het E3 materiaal, dan moet je PU.nl checken. We hebben namelijk elke dag van de E3 een PU-TV E3 journaal gemaakt, en daar wil je geen aflevering van missen!
Later,

Maarten



IEMAND MOET HET DOEN

Tja, je bent hoofdredacteur of je bent het niet. Sinds Maarten hier de baas is, wees hij zichzelf al aan voor een tripje naar Dubai, Anaheim (voor Blizzcon) en deze maand... naar Sao Paulo - Brazilië voor PES 2013. Naja, Blizzcon was wel te verdedigen vanwege zijn verslaafdheid aan Warcraft, en die jongen is natuurlijk wel onze PES-specialist én de grootste voetbalgek hier op de redactie.
Okay, het was dus eigenlijk wel logisch dat hij zichzelf uitkoos. Maar als Maarten op een gegeven moment zichzelf aanwijst voor een eerste kennismaking met The Sims 4 in Zuid-Afrika dan zullen er hier toch wel wat wenkbrauwen gefronst worden.



Jeroen



Zocht naar:

Mijn vakantiebungalow in Kelafos Beach op Cyprus. Verdomme wat lijken die schijthuisjes allemaal op elkaar!

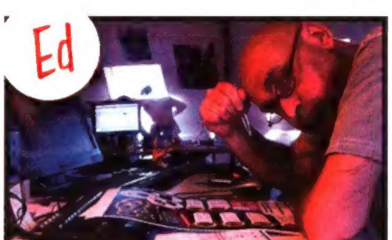
Ward



Ging los op:

Diablo III. Ik had er in de eerste week al zestig uur op zitten en daar gaan de komende maanden nog heel wat uurtjes bij komen!

Ed



Werkte deze maand:

Mijn reet eraf! Geen Hemelvaart of Pinksteren voor mij. De PU moest af voor het vliegtuig naar LA vertrok, maar het is gelukt! Pffff...

Ondertussen...

Bezocht deze maand:

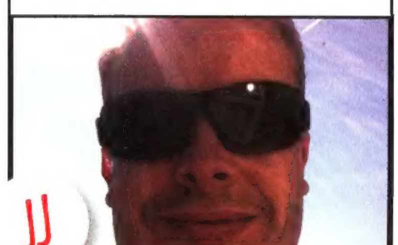
Twee epische wedstrijden. Naast een topwedstrijd in Brazilië, ben ik ook nog naar de Champions League finale geweest. LEKKER!



Maarten

Droeg deze maand:

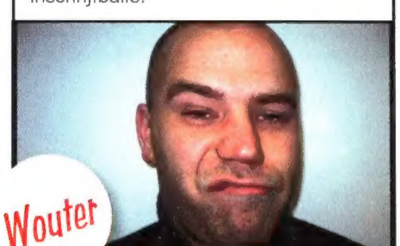
Eindelijk weer eens mijn kekke zonnebril, en nu eens niet vanwege een kater. Ik heb er immers twee.



JJ

Vergat deze maand:

Me te registreren voor de E3. Uiteindelijk kwam het nog goed, maar de hele ploeg moest wel een uur op me wachten bij de inschrijfbalie.



Wouter

Jurjen



Luisterde naar:

Donkere, droevige muziek. Op een of andere manier vind ik dat beter bij de zomer passen dan lichte, vrolijke muziek. Tindersticks, Swans, Joy Division, heerlijk.

Jan



Genoot deze maand van:

Die heerlijke warme zomerzon. Het maakte een verplicht familie-uitje in ieder geval een stuk dragelijker.

Samuel



Fantaseerde over:

Hoe het zou zijn om een game-character te zijn. Zijn er toevallig indie-ontwikkelaars die een toffe 8-bit-game willen maken met mij in de hoofdrol?

Wordt vervolgd...



Welke tafel zou dat zijn, vraag je je wellicht af. Nou, dit papiertje was geplakt op de tafel waarop Ward, Tjeerd en Wouter hun 24-uur speelsessie met Diablo III hielden. Okay, we zitten hier met veertien kerels op de redactie en er is al maanden geen vrouw langs geweest, maar zo wanhopig zijn we hier toch niet, jongens… jongens?

WAT EEN HELDEN!

Kijk ze eens zitten, onze helden. Na ruim 23 uur nog even wakker als een stokstaartje met een blaasontsteking. Ze maakten de 24 uur met Diablo III dan ook makkelijk vol, en zeker Ward had nog uren door willen gaan.
Maarten speelde overigens ook mee, maar deed dat vanuit huis zodat hij meteen na het gamen in z'n nest kon duiken. Maar… toen de speelsessie was afgelopen, kwam het drietal in de studio erachter dat er geen openbaar vervoer meer reed. Is Maarten die baklappen nog gaan ophalen ook! Wat een held!





PU-TV TESTPANEL

Wessel, een van onze PU-TV-stagiairs is bezig met afstuderen aan de School voor Journalistiek en heeft zich gestort op videocontent. Hij kwam met het idee om een groep PU-lezers uit te nodigen, hen een PU-TV-item te laten zien en met behulp van de verkregen kritiek het item te verbeteren. We hebben er allemaal van geleerd dus dit initiatief is zeker voor herhaling vatbaar.
Aan het einde van de sessie werd er nog een foto gemaakt en daar moest natuurlijk ook een PU-redacteur bij. Waarom Ed? Omdat hij het meest fotogeniek is? Omdat hij al bij de PU zat toen de meeste leden van het testpanel nog niet geboren waren? Nee hoor, gewoon omdat hij al op de grond lag voordat 't hem gevraagd werd…

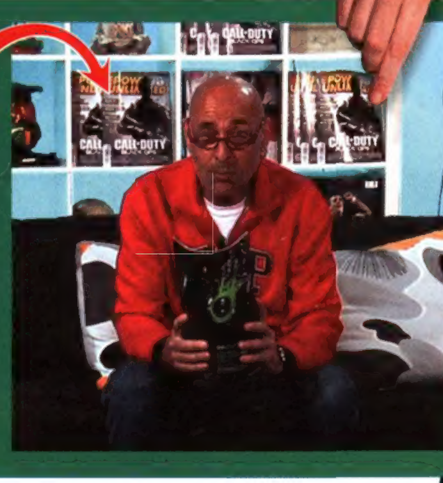
Uit den Ouden Doosch

Meestal probeer ik in deze rubriek wel een link te leggen tussen de foto die ik uitzoek en een onderwerp dat deze maand in de PU staat. Dat is deze keer niet het geval en ik ga er ook niets met de haren bijslepen. Ik vond dit gewoon zo'n geinige foto dat ik 'm graag uit m'n Ouden Doosch haal om 'm ook (nog) eens aan jullie te laten zien. **- ED -**



★ PU-TV: BLADEREN MET ED

Ja, ik geef het toe, ik geil een beetje op mezelf. Als het effe kan, zoek ik voor deze rubriek een onderwerp uit waar ik zelf in voorkom. Tja, en dan kom ik er natuurlijk niet onderuit om Bladeren met Ed te noemen. Elke maand neem ik de nieuwe PU met jullie door en dat is natuurlijk verreweg de populairste rubriek op PU-TV. Nou ja, bijna… toch?





YO! POST!

brief van de maand

WAAR ZIJN DE OUDERE GAMERS?

Old skool is ook niet meer wat het geweest is.

Yo PU,
Ten eerste, geweldig om te zien dat jullie het al jaren goed doen in de gamejournalistiek.
Ik ben een tijd lid geweest rond de eeuwwisseling. Mijn eerste PU was, als ik het mij goed herinner, met een bebaarde nazi op de 'kuver' van de game "Return to Castle Wolfenstein". Dus heb toch een goede tien jaar PU meegemaakt, niet altijd als lid helaas, maar beschouw mijzelf toch een beetje als PU-veteraan.
Het vertrek van Kees de beat-em-up specialist, de komst van Niels toentertijd hoofdredacteur. De komst van Jurjen, Jeroen, Wouter en Maarten. Afscheid van het oude logo en de Laguna van Ed. En nog het mooiste van alles, het woord "baklap" voor het eerst gebruikt en tot op heden een hit.
Zoals ik al zei, helaas geen lid meer. Inmiddels 26 jaar, auto, vriendin....focking life itself.... Helaas niet zo veel geld meer over voor games.
Noujah, heb een 360 en heb van de week voor een prikkie Borderlands opgepikt, oude game inmiddels maar wat is hij vet! Maar goed, even to the point...!! Als ik Halo Reach (jaja, weer een antieke game) online speel, is het enige wat ik tegenkom piepjonge gasten. Prima, was ik zelf ook...vroeger. Maar gamen lijkt echt wat voor de jongere generaties.
Ik mag graag een uurtje gamen maar merk zoals ik al zei dat er weinigen zijn van mijn leeftijd die nog redelijk hardcore gamen. Als PU oriënteren jullie je vooral op de doelgroep onder en rond de 20 maar toch, hoe zien jullie dit?
Verder, Maarten en Wouter jullie zijn toch een beetje boegbeeld PU wat mij betreft, brutaal, heerlijk laks en toch scherp met een hip imago!
Genoeg gayness!
Succes met nog eens 10 jaar!!
Groet,

Rob van Kempen | Overloon

Tja, Rob, je geeft het antwoord eigenlijk zelf al: 'Inmiddels 26 jaar, auto, vriendin.... focking life itself....' Dat is toch voor veel 'ouderen' de reden om wat minder fanatiek met gamen bezig te zijn.
Ed kreeg trouwens spontaan heimwee naar z'n oude Laguna toen hij je brief las, maar hij is inmiddels ook heel blij met z'n Megane... nu hij eindelijk snapt hoe de automatische handrem werkt.





Wie niet dood is, leeft nog!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

ZIEL VERKOCHT AAN MMORPG'S

Beste redacteuren, jullie blad is een tijd killer, keep up the good work!
Dan wil ik het nu graag hebben over MMORPG's, ik ben hier zelf namelijk een hele grote fan van. Ik vind ze geweldig leuk, ook omdat ik het zie als een soort van social media. Je ontmoet veel mensen en als je een serieuze goede speler bent dan maak je ook nog wel eens vrienden daar die erg handig worden na een tijdje.
Maar wat ik nou precies wil weten, is waarom zoveel mensen (WoW even aan de kant) dit niet weten en het alleen bij de PS3 of Xbox 360 houden. Want dat wordt voor mij op een gegeven moment echt te saai voor woorden. Na een uurtje zit ik levenloos mensen af te knallen zonder er echt plezier aan te beleven.
Ook als voorbeeld: Skyrim. Het is inderdaad een geweldig mooi spel met een open wereld en mensen verliezen zich er helemaal in.... maar ik om de een of andere reden dan weer niet. Het is leuk om zo veel vrijheid te hebben maar op een gegeven moment wordt dat ook super irritant, vind ik. Ik wil duidelijkheid hebben over wat me nou te wachten staat en bij Skyrim had ik dat niet.
Bij een MMORPG die ik al jaren speel (Last Chaos) verveel ik me nooit. Heb ik even geen zin in quests? Ga ik even lekker ownen in arena of gewoon monsters grinden met vrienden, daar beleef ik nou echt plezier aan dan voelt het ook veel meer aan als online zijn.
Een reden voor dit alles kan zijn dat ik de aller aller grootste klassiekers niet heb gespeeld. Een paar voorbeelden: de hele Halo-serie. Nog nooit Max Payne gespeeld, geen Forza, Gran Turismo, Mass Effect, Ninja Gaiden, Silent Hill.... Tja, ik ben nou eenmaal een puber die ook nog andere dingen wil doen met zijn geld omdat games gewoon te duur zijn voor mij om alle toppers te hebben en te spelen.
Daarom dat ik mijn ziel aan de online MMORPG's heb verkocht. Mijn vraag is dan ook aan jullie om

★ PU.NL: YO!POST! ELKE DINSDAG OP PU-TV

Maarten en Wouter nemen elke dinsdag op hilarische wijze de post van de afgelopen week met jullie door. Mis het niet! Mis het nooit! Gratis... op PU.NL!



niet perse elke maand, maar eens in de zoveel tijd een lijst in de PU te zetten met daarin een top 5 met de door jullie uitgekozen beste games voor PS3 en andere consoles. Zo kan ik een keuze maken over welke games ik wel en niet ga kopen. Ik hoop dat het een goed idee is en dat mensen nu ook wat meer naar MMORPG's gaan kijken met name Last Chaos wat een erg leuk spel is naar mijn mening.
Met vriendelijke Groet

Ercan Efe | Beverwijk

Niks mis met Last Chaos, zo te zien, maar je mist wel een boel als we dat zo lezen. Het is een beetje als iemand die elk jaar weer naar dezelfde camping op vakantie gaat. Of iemand die al negentien jaar bij hetzelfde gamesblaadje werkt...



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hey, PU-mensen!
Ik heb twee zeer belangrijke vragen voor jullie!
1 Komt er bij PU een actie voor een voordelig abonnement + MW3?
2 En dan nog een persoonlijk vraag aan Wouter: Rijd jij in een veel te grote auto, met (vaak) een pet op en een hond achterin? Zo ja: dan heb ik je gezien en heb je me geen voorrang gegeven.
Greetz
Lars | Internet

① Kijk eens goed naar je horloge, Lars; het loopt een half jaar achter!
② Wouter heeft geen rijbewijs, heeft nooit een pet op, haat honden en geeft altijd iedereen voorrang... Het zal Maarten wel geweest zijn.

Ik heb een paar vragen voor jullie.
1 Denken jullie dat Fallout 4/5 komt?
2 Kan Minecraft ook voor SEN/PSN komen?
3 Kan Modding voor de PS3 makkelijk?
Tarik| Internet

① Ja.
② Ja.
③ Nee.

Hey guys van de PU, ik heb twee vragen.
1 Moet je alle prequels van AC hebben gespeeld om deeltje drie te begrijpen? Ik weet het, ik heb wat gemist aan de andere delen...
2 Sluit, net als bij mijn eerste vraag, het verhaal van Risen aan op Risen 2: Dark Waters of kan je het als twee individuele games zien?
Bedankt en groetjes,
Stefan | Internet

① Als je de andere delen gemist hebt, mag je helemaal geen AC schrijven maar Assassin's Creed!
② Je speelt met dezelfde gast, maar verder staan de games volkomen los van elkaar.

Hallo mensen van de PU!
Ik had een paar korte vragen:
1 Komt er een Portal 3?
2 Komt er een vierde Skate?
3 Als deze games komen, is er dan ook bekend wanneer??
Alvast bedankt :)
Groet
Joris Snel | Internet

① Dat lijkt ons geen moeilijke puzzel.
② Nou, als ie van Wouter komt, hopelijk niet.
③ Je bent te snel, Joris ☺

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl



YO! ART

Hey PU redactie,
Ik was laatst een paar uurtjes aan het tekenen gegaan voor Minecraft en het resultaat was best wel cool: Steve (main-character van Minecraft) die een creeper aan het verslaan is met zijn diamond-sword. Misschien wel een plekje in de PU waard.

Simon Baars | Internet

Deze heb je zeker gemaakt met het licht uit?



One wip a day keeps the doctor away

KULUM



twitter.com/TjeerdLindenboom

Op reis naar:
Als je dit leest ben ik net terug van een epische E3 in LA, dus voorlopig maar weer braaf Amsterdam-Haarlem met de trein.

Speelt:
Diablo III, EURO 2012





Alle redacteuren zijn inmiddels aan bod geweest, maar natuurlijk mag ook onze PU-TV-editor Tjeerd niet ontbreken in het illustere gezelschap dat deze Kulum tot zo'n populaire rubriek maakt. Bij deze...

FILMS

Als ik ergens warm voor loop, zijn het wel films. Maar ik ben dan weer niet zo'n fijnproever die alleen maar filmhuistitels digt. Ik heb een broertje dood aan die types die een pijp aansteken en met een glas moeilijke wijn urenlang door emmeren over de diepere laag van een langdradige kutfilm. Nee, met die depressieve onzin moet je niet bij mij aankomen. Bovendien heb ik voor moeilijke dingen geen geduld.



Om mijn filmhonger een beetje te stillen, heb ik een Pathé-pas waarmee ik naar elke film kan gaan zonder een kaartje te kopen. Het kost je elke maand de nodige duiten, maar als je vaker dan twee keer naar de film gaat, heb je die pas er al uit.
De films die me de afgelopen tijd het best bevielen, waren: The Avengers, Drive, Intouchables en In Time. Die laatste heeft me trouwens veel hoon opgeleverd van mede moviebuff Wouter. Maar hell, als iedereen dezelfde smaak had, hadden we allemaal Harry geheten en zaten we elke zondagmiddag Twister te spelen in een konijnenpak.



MUZIEK

Een dag zonder muziek is voor mij ondenkbaar. Ik vind het fantastisch om nieuwe muziek te ontdekken, maar ook oude muziek kan ik zeer waarderen.
Momenteel luister ik vooral naar M83, Dry the River en Destroyer. Maar je zult in mijn muziekcollectie geen lijn kunnen ontdekken. Van Django Reinhardt tot Bright Eyes en van Tchaikovski tot Skrillex, zolang er maar een poging tot melodie inzit, kan ik alles te gek vinden.
Zelf zing ik ook in een band, al staat dat momenteel op een laag pitje. Mijn droom is om ooit zanger te worden in een Bee Gees coverband, want als je dat kan, kan er niets meer misgaan lijkt me.



LEEST MOMENTEEL



A Song of Ice and Fire - Game of Thrones

Ik ben compleet verslingerd aan de serie, dus ik wil meer. Meer achtergrond, meer intriges, meer Khaleesi. En dat vind je natuurlijk in de boeken. Van mensen om mij heen hoor ik dat er veel in de boeken te lezen is dat je in de serie niet ziet en dat er een shitload aan plotwendingen en dooien in het verhaal zitten aan te komen, waarbij die, eh, ene onthoofding kinderspel is. Ik ben er nog niet uit wat ik nou vetter vind, de boeken of de serie.

SPORT

Ik ben een groot sportliefhebber. Zó groot, dat ik - niet geheel hooligan-proof – voor Ajax én Feyenoord ben. Ook voor sc Heerenveen trouwens, want ik ben natuurlijk wel een Fries. Ik voetbal zelf ook graag, maar ook volleybal, tennis en wielrennen vind ik tof om te doen. Deze zomer is voor mij dus fantastisch! Met een EK, Olympische Spelen en uiteraard de Tour de France, wordt het genieten geblazen. Het kan alleen nog maar beter worden als de Highland Games eens zouden worden geïntegreerd in de Olympische Spelen. Wist je dat bij sommige Highland Games de start en het einde wordt gemarkeerd met een aambeeld dat met een staaf dynamiet wordt gelanceerd? Zeg nou eerlijk, dat is toch veel beter dan zo'n laffe waakvlam?






SLAM!FM
BEACH BREAK
10TH EDITION
NICKY ROMERO - SANDRO SILVA
BILLY THE KIT - MENNO DE BOER
THE PARTYSQUAD - DJ JEAN
SLAM!FM
BLOEMENDAAL AAN ZEE
ZATERDAG 30 JUNI 14:00 - 23:00
KAARTEN € 19,50 EX FEE
CHECK SLAMFM.NL

Power Spy

● Na een jaar of tien wachten, is Diablo III dan eindelijk gereleased. Tenminste, je kon het schijfje kopen en daar vervolgens thuis een aantal uur naar gaan staren. Want door overbelaste servers kwam je nauwelijks online.

● Waarmee Diablo III de eerste game ooit werd die qua spelervaring ook na de release uitgesteld werd.

● En als je hem al kon spelen, dan kregen veel gamers een 'error 37' op hun scherm getoverd waarna de game vastliep en je niet meer opnieuw kon beginnen.

● Allemaal heel herkenbaar voor de PU-redacteuren, die tijdens het schrijven van hun reviews ook regelmatig compleet vastlopen. Maar sinds de launch van Diablo III hebben we er een excuus bij richting Ed. We mailen gewoon dat hij nog even moet wachten op onze tekst omdat we een errortje 37 hebben.

● Achteraf gezien had Blizzard de game dus beter nog een half jaartje kunnen uitstellen. Op tien jaar tijd, maakt dat ook niet zo veel meer uit.

● Bovendien zijn we door al die bugs nu fysiek en mentaal een jaar ouder geworden. En de verzekering dekt geen kalmeringstabletten tegen Error 37 of Error 3009.

● Bij Error 3009 vraagt de Powerspy zich wel af wanneer die overige 3008 errors dan naar buiten komen.

● Bovendien, als je alle errors een nummer geeft, dan weet je dus dat die er zijn... Waarom haal je ze er dan niet van tevoren uit?

● Bizar trouwens dat ondanks al die online problemen iemand er al vrij snel in slaagde om de game in zeven uur compleet uit te spelen.

● Of zou dat de tijd zijn dat ie geprobeerd heeft langs Error 37 te komen waarna hij gefrustreerd uitriep: 'ik ben helemaal klaar met die game' en het schijfje de prullenbak in sodemieterde.

OPNIEUWS

Ouderwets blokkerig

Zelda-Lego!

Nee, nog niet naar de winkel rennen. Dit Zelda-Lego-spul is namelijk volstrekt onofficieel vervaardigd door een 18-jarige Schotse knaap genaamd Michael Inglis.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Michael Inglis heeft met zijn Zelda-frutsels op een Lego-site al meer dan 10.000 supporters gekregen, wat betekent dat Lego de ontwerpen voor officiele productie in overweging gaat nemen.
Eerder werd al zelfgemaakte Minecraft-Lego via de site LEGO CUUSOO door meer dan 10.000 supporters gesteund, en de eerste Minecraft-Legodoosjes liggen komende zomer al bij Bart Smit en Intertoys in de schappen. Het is dus niet ondenkbaar dat je in december een Zelda-Legodoosje in je schoen vindt.
Michael heeft al enkele zeer tot de verbeelding sprekende personages, items en situaties samengesteld, maar zoals elke Zelda-fan weet, zijn de mogelijkheden schier eindeloos. Denk aan Deku Scrubs, Zora en Gorons, aan die grote rode vogel of aan een miniatuurversie van de wolkenstad Skyloft. Zo'n grote Hyrule Castle-doos is onvermijdelijk. En Epona natuurlijk!
En nu mijn verbeelding toch al op hol is geslagen: een Lego-versie van Zelda brengt 'Lego Zelda: The videogame' ook een stap dichterbij, toch?



"We bieden onze oprechte verontschuldigingen aan voor alle problemen die zich hebben voorgedaan rond de launch van Diablo III."



Het is dat het een leuk spelletje is, Blizzard..

Verrassend

De 3DS gaat lekker

De 3DS is wereldwijd inmiddels al achttien miljoen keer verkocht en deed het tijdens de eerste veertien maanden zelfs beter dan de DS en PSP in het eerste jaar... bij elkaar! Wie had dat nou gedacht, na die moeizame start in 2011?

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het succes is verklaarbaar als je je afvraagt waarom iemand voor honderden euro's een spelsysteem zou kopen. Volgens mij is het antwoord: om een unieke game te kunnen spelen. Een game die je ergens hebt gezien en zó tot je verbeelding spreekt, dat je het gevoel krijgt jezelf ernstig tekort te doen door die game ongespeeld te laten.
Zo kochten mensen een Xbox om Halo te kunnen spelen, een Game Boy voor Pokémon, of een Wii voor Wii Sports, en kopen ze tegenwoordig een Xbox 360 of PlayStation 3 om online Call of Duty te kunnen spelen met vrienden.



Eigenlijk zijn er nog steeds maar twee redenen om een Nintendo 3DS te kopen: Mario Kart 7 en Super Mario 3D Land. De andere games zijn leuk, en misschien dat de remake van Zelda of van Nintendogs voor sómmige mensen een belangrijke reden zijn een 3DS te halen, maar echte systemsellers zijn het niet. Als ik gewoon als hobby gamede had ik die remakes moeiteloos overgeslagen, maar zo'n echte nieuwe Super Mario Land had voor mij toch wel de doorslag gegeven.
Volgens mij is dat ook een beetje het probleem bij de Vita: ik zie die unieke, onmisbare software niet. Ik wil best de handheld-versies van Uncharted en Mortal Kombat spelen, en ik vind het ook goede games, maar tegelijk mis ik de urgentie, dat gevoel van 'dit mag je gewoon niet missen'. Eerlijk gezegd speel ik dat soort spellen ook gewoon liever op mijn grote tv.
Gelukkig tik ik dit stukje voorafgaand aan de E3, dus kan het best zijn dat die systemsellers voor de Vita op het moment dat je dit leest al gepresenteerd zijn. Ik zie ze graag verschijnen. En reken maar dat ik Nintendo's E3-aanbod ook kritisch zal beschouwen. Het wordt tijd dat het bedrijf weer eens wat systemsellers levert zonder Mario op de hoes. En met een Wii Sports 3 of Pokémon 16 komen ze niet weg.





COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

Klaar met die flut-excuses

Noem mij één launch in het afgelopen jaar van een grote, commercieel zeer succesvolle game met een dikke MP-component, die in de eerste week online soepel liep. Nou? Nou? Inderdaad, die waren er niet. Modern Warfare 3, FIFA 12, UFC 3, Diablo III… allemaal dikke games, gezegend met door pr-machines zwaar opgeklopte multiplayer modes, die zonder uitzondering in de eerste dagen/weken onspeelbaar waren.

Excuus: 'Sorry, maar we waren verrast door de enorme verkoopaantallen en het grote enthousiasme van de gamers op dag één.'

Yes, right. Ik ben hier zó klaar mee. Je telt zestig euro neer voor een game, pre-ordert het spel zelfs om het meteen te kunnen spelen of je gaat in de regen naar een nachtopening, en dan kan je dus niet aan de bak. Want de heren publishers hebben iets te weinig geld uitgetrokken voor een goed werkend serverpark. 'Of je effe een weekje wil wachten.'

Noem mij een industrie waar dit ook gebeurt. Okay, de meubelindustrie. Daar koop je ook een bank die dan pas twee maanden later wordt geleverd. Hoe kut is dat altijd. Dat is ook de reden dat Ikea zo large is. Daar kun je jouw aankoop meteen meenemen. Want op dag één ben je gewoon het meest enthousiast over je nieuwe bezit. Dan wil je er meteen op zitten of in ons geval, mee spelen.

Maar dat enthousiasme wordt dus steeds vaker hard de kop ingedrukt. Het wordt tijd dat de industrie hier wat aan gaat doen. Ik begrijp dat een serverpark geen miljoenen mensen tegelijkertijd aankan, en ik weet ook dat de meeste problemen na een week, als het dataverkeer zich wat meer spreidt, verholpen zijn, maar misschien moeten we dan maar met gelimiteerde aantallen gaan beginnen in de launchperiode. Dat alleen pre-orderaars eerst kunnen spelen en de rest een paar dagen later. Dat lijkt mij haalbaar en in ieder geval fair.

Maar ja, dat zal wel niet gebeuren. Zo hard en snel mogelijk de kassa laten rinkelen is in deze branche helaas nog steeds belangrijker dan een optimale service bieden aan de klant. We gaan ons de komende maanden dus nog volop ergeren…





"Het zal toch *&%$#@! niet gebeuren dat we de PU niet afkrijgen voordat we naar de E3 gaan?"



Ed kneep hem heel effe dit nummer

Fuck TomTom

DS wijst je de weg

Toyota heeft het in-car navigatiesysteem in hun auto's zo versleuteld dat je het nu ook met de Nintendo DS kunt besturen. Het navigatiesysteem dus, niet de auto, want dat gaat zeker Miis.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Je kunt straks met de DS door menu's scrollen en, bestemmingen invoeren, je krijgt info over de bezienswaardigheden waar je langs rijdt en je kunt het geluid van je DS via de speakers van de wagen laten klinken.

Mocht je nu helemaal lau worden en morgen een Toyota willen halen met dit systeem erin gebouwd, het is niet goedkoop. Het Toyota navigatiesysteem laten plaatsen, kost een slordige 2000 euro terwijl je dan ook nog eens een euro of 80 voor de software-update van je DS moet aftikken. Maar dan heb je ook wat...



Power Spy

- Zou er al iemand een Error 37 tattoo hebben laten zetten? Is toch een ingrijpende gebeurtenis geweest voor veel mensen. Of een t-shirt met opdruk 'I had an Error 37 and survived it'.
- JJ heeft zeer verstandig een aantal weken gewacht voordat hij Diablo III op zijn nieuwe laptop installeerde. Had de man met het geduld van een cheetah in een file, dat wel gedaan dan was er waarschijnlijk ook vrij snel een Error 37 in zijn hoofd ontstaan.
- En als er iets de afgelopen weken bewezen werd, is het wel dat Error's 37 en laptops niet goed samengaan.
- Een paar slimme gasten hebben overigens vlak na de Diablo III-launch een app gemaakt waarop je kunt zien of de Diablo III-servers goed werken.
- Soort Buienradar voor gamers dus.
- Toch is de Powerspy Blizzard dankbaar. Niet eerder kon hij bijna twee kolommen van zijn maandelijkse rubriek vullen met een en dezelfde game. Makkelijk verdiend zo.
- Na de wedstrijden in de Champions League is JJ benieuwd wat de speelstijl van Chelsea wordt in FIFA 13. Krijgen we de première van de 8-1-1 opstelling?
- Wie weet is die opstelling wat voor Maarten. Wint hij misschien nog eens van JJ.

Power Spy

OPNIEUWS

- Opvallend was dat er in de maand mei opeens drie third-person shooters tegelijkertijd uitkwamen met Max Payne 3, Ghost Recon: Future Soldier en Spec Ops: The Line, terwijl deze maand ook nog eens Inversion uitkomt.
- Ook allemaal uitgestelde games overigens, en ooit bedoeld om in de wintermaanden uitgebracht te worden. Maar ze liepen allemaal weg voor hun first-person broers.
- Waarmee third-person shooters dus eigenlijk een beetje de mietjes zijn van het shootergenre.
- Max Payne heeft de hele tijd hoofdpijn in zijn game en slikt daar potten pillen voor.
- Vind je het gek als je ziet waar die gast in bullettime allemaal tegenaan smakt?
- Sommige redactieleden werden trouwens helemaal blij van Max Payne 3.
- Nu weten ze dat kaal, chagrijnig en te dik zijn, best cool kan wezen.
- Als je deze Powerspy leest, zijn wij al weer terug van de E3. Inclusief wat hersenschade door te weinig slaap en te veel drank.
- Niet dat je dat merkt aan onze teksten. Die sloegen vaak sowieso al nergens op.
- Ook kunnen we dat gezeik over de next-gen consoles eindelijk opbergen in een doos om die pas volgende jaar in de aanloop naar de E3 2013 weer open te doen.
- De Powerspy snapte overigens niet waarom alle gamers zo druk aan het gillen waren om een nieuwe console. Alsof ze die in de huidige crisis zouden kunnen betalen...
- Wel kregen we dankzij Epic al een glimp te zien van de graphics die we dankzij de nieuwe consoles straks kunnen verwachten. Zij presenteerden immers in mei hun Unreal 4 Engine.
- Leuk natuurlijk, al die vette beelden van bijna fotorealistische karakters, maar gewoon de game Unreal 4 maken, daar hebben we momenteel meer aan.

Speel met Dracula

Castlevania: Lords of Shadow 2

Elders in deze PU kun je lezen wat ik van Castlevania: Mirror of Fate voor de 3DS vond. Voor die game vloog ik speciaal naar de studio van MercurySteam in Madrid, en daar kreeg ik ook een leuk en minder leuk nieuwtje te horen over het échte vervolg op Castlevania: Lords of Shadow.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Lords of Shadow 2 gaat vrij letterlijk verder waar zijn voorganger ophield. Weet je het nog, dat verrassende eindfilmpje, waarin een doodse, verveeld in een troon hangende Gabriel liever geen Gabriel maar Dracula genoemd wilde worden? Nou ja, het gaat dus echt gebeuren.

In Lords of Shadow 2 speel je met deze getransformeerde Gabriel, dus eigenlijk met Dracula himself. Klein nieuws in deze PU, maar ontstellend groot nieuws in de geschiedenis van Castlevania, dunkt me zo. En het artwork is alvast heerlijk sfeervol.

Helaas hoeven we de game niet voor eind 2013 in de winkels te verwachten. Dat was het mindere nieuws.



(Stank voor?) Dank!

Hitman: Sniper Challenge

Square Enix en IO Interactive wilden zich eens van hun beste kant laten zien en kwamen met een heel tof pre-order idee.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Iedereen die vanaf 15 mei een pre-order plaatste voor Hitman Absolution, kreeg meteen een vouchercode voor de game Hitman: Sniper Challenge.

De eerste reacties, vooral van de pers, waren echter zuur en cynisch. Was dit nu het grote nieuws waar Square naar hintte? Men had een nieuwe, tweede Hitman game verwacht…

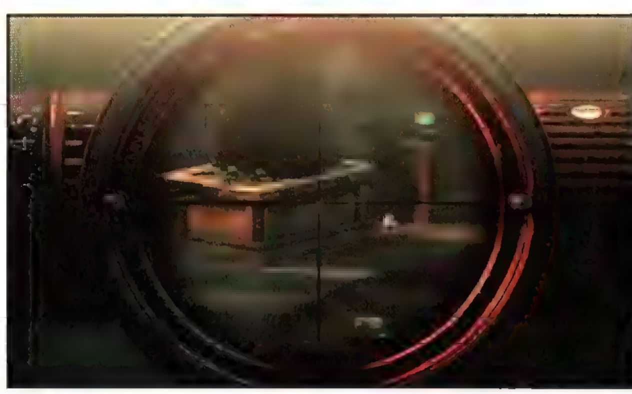
Wat de fuck? Dit is eindelijk eens een pre-order-actie die:

a) Daadwerkelijk extra, nieuwe gameplay geeft
b) Je meteen kunt spelen in afwachting op de nieuwe game
c) Meer is dan het standaard extra wapen of skinnetje
d) Een op zichzelf staande ervaring biedt

Ik heb Hitman: Sniper Challenge inmiddels gespeeld en het is een verdomd leuke en lastige (mini)game geworden met bovendien een hoge replay value dankzij de mogelijkheid steeds beter te presteren. Ik zeg hulde voor Square en IO Interactive.

Preorder je de game niet, dan mis je als gamer ook niks omdat dit een op zichzelf staand iets is (compleet met competities en leaderboards), doe je dat wel dan krijg een hele leuke bonus die het wachten op Hitman Absolution, release 20 november, een tikje verzacht.









Wii U blijft de casual grootschalig bedienen

Het idee dat de Wii U opeens alleen maar serieuze, stoere hardcore games gaat supporten is sowieso een beetje ridicuul, maar de Glazen Bol vangt steeds meer signalen op dat de nieuwe Nintendo-console inderdaad net zo goed een thuishaven wordt voor de Colgate-witte-tanden-lachende gezinnetjes.

Hoe de balans door zal slaan, weet ook mijn bolletje nog niet, maar de uitspraak van Yves Guillemot van Ubisoft is in deze veelzeggend. Guillemot stelde straks zeven titelsbijvoor tijdens de lancering van de Wii U, en van die zeven titel zijn er vijf casual. Mmmm...

"Ik heb veel action-RPG's voorbij zien komen, maar geen enkele wist me qua actie echt te overtuigen."



Hideaki Itsuno, gamedirector Dragon's Dogma, deelt een sneer uit naar de competitie

Wishlist

Toffe LEGO-games

Nu LEGO Lord of the Rings een feit is, zijn we hier alweer aan het mijmeren over andere LEGO-games die we graag uit zien komen.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1 LEGO The Avengers
De film breekt nog steeds alle records, dus doe ons maar een game met allemaal cute versies van Thor, Iron Man, Captain America etc.

2 LEGO The Hobbit
Nee, we zijn nog lang niet Bored of the Rings en als LotR de LEGO treatment krijgt, dan The Hobbit ook.

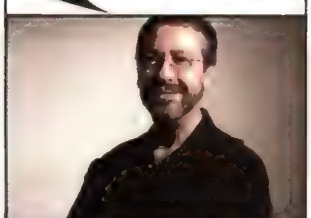
3 LEGO Spider-Man
Wederom een superheld en universum waar wij de vierkante blokjes potentie wel van inzien.

4 LEGO The Matrix
De franchise is inmiddels wat belegen maar bedenk eens hoeveel cools je kunt doen met LEGO en bullettime.


Of een LEGO Alien-game natuurlijk...

5 LEGO: Power Unlimited
Wij bestaan volgende jaar twintig jaar en dat moet gevierd worden. De keiharde onderhandelingen met TT Games Publishing zijn inmiddels gestart.

"Ik heb nog genoeg verhalen voor een Epic Mickey 3 en 4."


Warren Spector, Creative Director Epic Mickey 2 is uuh... creatief!

Nog een wishlist

Hoe moet Fable 4 eruit gaan zien?

Best geinig dat Fable Heroes, en Fable: The Journey ga ik later dit jaar zeker spelen, maar nu Peter Molyneux weg is bij Lionhead is het wat mij betreft de hoogste tijd voor Fable 4. Hoe moet die game eruit komen te zien?

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

WAT MAG BLIJVEN?
De typische Britse humor, waarbij middeleeuwse fantasy soms aangenaam op de hak wordt genomen, moet natuurlijk blijven. Wat ook mag blijven is de cartoony Fable look en de vernuftige Monty Python insteek. Ook Goed & Slecht spelen mag niet verdwijnen, evenals de RTS/managementachtige invloeden. En Albion zelf als gebied natuurlijk.

WAT MAG WEG?
De 'humor' slaat soms een beetje door in Fable. Boeren en scheten laten? Van mij mag het weg. De Fable-serie kent veel randzaken die niet echt invloed hebben op de gameplay. Laadtijden mogen, nee, moeten weg... tenminste zoveel mogelijk. Met name in Fable 2 waren die tergend.
En die industriële setting hoeft ook niet perse terug. Ik zou graag een game willen die timewise tussen deel 1 en 2 in komt te staan

WAT MAG ERBIJ?
Een grote, open vrije wereld zoals in Skyrim of anders als in Amalur.
Niet zo quasi open als nu steeds het geval is. En ook diepere combat, meer customization, meer sub- en eindbazen. Grote epische gevechten willen we en nog meer verschil tussen Goed en Slecht spelen, meer old skool BioWare erin, meer Skyrim maar wel met de humor en de stijl van Fable. Dan krijgen we de ultieme Fable genaamd Fable 4!


De humor slaat soms een beetje door in Fable

Power Spy

- De RPG Kingdoms of Amalur die we bij de PU in het hart hebben gesloten, heeft helaas niet super verkocht. Waarmee het voortbestaan van developer 38 Studio's op de tocht staat.
- Desondanks willen de mannen achter Amalur niet opgeven en zeggen ze momenteel hard te werken aan een Amalur-MMO.
- Oftewel, die gasten willen echt failliet.
- Een andere game die op de tocht staat, is Brothers in Arms: Furious 4. De nieuwe, meer komische stijl van de game, schijnt niet helemaal goed te vallen bij uitgever Ubisoft.
- De Powerspy vond de eerste beelden van de vierde Brothers in Arms overigens al een grote grap...
- Jan is inmiddels zo vaak naar de E3 geweest dat ie niet eens meer weet voor de hoeveelste keer hij dit jaar ging.
- Jurjen heeft hetzelfde maar bij hem ligt het aan de hoeveelheid bier die hij elke keer weer wegtikt op de feestjes.
- Wouter weet het ook niet, maar bij hem is de lagere school in Veendam de schuldige. Daar houden ze geheel volgens Veendamse traditie op met leren tellen bij drie.
- JJ weet het ook niet meer, maar hij hoeft niet meer te tellen omdat hij niet meer lang mag vliegen van de dokter wegens rugproblemen.
- Te lang zitten geeft veel pijn, pijn maakt hem agressief en om nu in het vliegtuig met stewardessen te gaan gooien...
- Ook Ed weet het niet meer, maar dat heb je wel vaker bij bejaarden...
- Volgens Bethesda speel je in de nieuwe Skyrim MMO altijd helemaal in je eentje. Jij bent de held en alles draait om jou.
- Heet dat niet gewoon singleplayer?

Continuing story

Oorlog tussen EA en Activision voorbij?

Activision en EA hebben gemeld dat ze het conflict over de Call of Duty-franchise dat ontstond nadat Infinity Ward-bazen Zampella en West werden ontslagen, hebben geschikt. Ongetwijfeld middels een geldstroompje de ene of de andere kant op.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

EA en Activision 'houden' weer van elkaar... of toch niet? Nou, volgens mij niet helemaal. De onderlinge zaak mag dan nu geschikt zijn, de zaak van Zampella en West over misgelopen royalties van MW2, moet nog steeds behandeld worden. De claim van de twee is daarbij al opgelopen tot 1 miljard dollar! En EA staat de twee bij in hun rechtszaak. Dus er blijft beef. Wel zakelijke beef dus.

Ik zou niet weten wie de rechtszaak gaat winnen, maar als we de woordvoerders van beide kampen horen, gaat het minimaal net zo'n smerige oorlog worden als de game zelf. Het gaat om veel geld en dus is men bereid ver te gaan.
Zo kwam het verhaal naar buiten dat Activision op bevel van baas Kotick externe IT'ers heeft ingehuurd om de mailboxen van Zampella en West te bekijken. Ze wilden zien of er nog wat belastende 'dirt' in hun mailserver was te vinden. En dat is toch niet bepaald netjes.
Wordt ongetwijfeld vervolgd.


Misschien dat Zampella (links) en West na hun gewonnen rechtszaak eindelijk wat fatsoenlijke kleren kunnen kopen.

Power Spy

● Volgens de maker van Journey, je weet wel die game waar je doelloos door een hippe zandbak heen wappert, zijn de hedendaagse games niet goed genoeg voor volwassenen.

● Als ze hun eigen game als voorbeeld stellen, dan klopt dat; de Powerspy is nu al een maand bezig het gameplay-element in deze woestijn-zwever te zoeken.

● Ook op de redactie voelde niemand zich aangesproken door de uitlatingen van de mannen achter Journey, terwijl we toch allemaal de achttien gepasseerd zijn.

● Fysiek dan, want mentaal zijn de meesten in de pre-pubertijd blijven hangen.

● Ex Infinity Ward-medewerkers Zampella en West eisen momenteel in een rechtszaak een miljard dollar van Activision.

● Een miljard dollar! Een normale publisher zou failliet gaan als zo'n claim moet worden betaald. Voor Activision is het een spaarvarkentje kapot slaan.

● Zelfs Jan zou moeite hebben met dit bedrag.

● Moet ie vanaf nu tot zijn pensioen alle PU's voltikken.

● Gelukkig voor hem dat hij dankzij het nieuwe Kunduz-akkoord tot zijn 67ste moet doorwerken. Scheelt toch weer een paar euro...

● Afgelopen maand kwam het vervelende bericht naar buiten dat de nieuwe Tomb Raider uitgesteld is naar 2013.

● Prima, als het de game ten goede komt, maar het uitstel moet niet te lang duren, want Lara wordt ook steeds ouder, en om nu straks met een bejaarde met hangtieten en een incontinentie luier te moeten spelen...

● Zeker niet als de game naar de next-gen wordt overgezet met fotorealistische graphics.

OPNIEUWS

Mister E3

Veteraan is de tel kwijtgeraakt

Vrijwel alle redacteuren van de PU zijn meerdere keren naar de E3 geweest. En dus zijn we allemaal veteranen die de weg naar het Convention Center kennen als onze broekzak. Maar er is één redactielid die ons allemaal in een n00b doet veranderen, en dat is Jan.


Jan is inmiddels zo vaak op de E3 geweest, dat hij er een eigen parkeerplaats heeft.

Nu JJ niet meer naar de E3 afreist vanwege zijn rug (kan niet al te lang achter elkaar zitten) mag Jan zich de ongekroonde koning van de E3 noemen. Sterker nog, wij vermoeden dat er geen enkele gamejournalist in de Lage Landen is die vaker naar de E3 reisde dan hij.

Wat is het geheim achter dit doorzettingsvermogen, en hoe houdt hij dit jaarlijkse tripje leuk? We vroegen het hem gewoon.

PU: Hoeveelste E3 wordt dit voor jou?


Soms trekt ook Jan het even niet meer, zoals hier tijdens de E3 2005.

JAN: Oef, ik denk de elfde of twaalfde keer. Op een geven moment ben ik de tel kwijtgeraakt. Dat is geen stoerdoenerij, maar echt zo.

PU: Waarom vind je het nog steeds leuk om naar de E3 te gaan?

JAN: Het contact met de ontwikkelaars die jou op een gegeven moment ook herkennen, de persconferenties van de grote drie live bijwonen (natuurlijk, alles is te volgen via streams, maar de spanning in de zaal is goud waard), de voorpret over die paar dingen die niemand had voorzien én de hele Nederlandse gamesbiz in LA ontmoeten, dat blijft leuk allemaal.

PU: Wat staat je het meest tegen na al die jaren?

JAN: LA Is gewoon een kutstad. Het neppe Hollywood staat me inmiddels echt tegen en het slopende tempo (jetlag, vroeg op, afspraken overdag, 's avonds borrels, en ook nog schrijven en filmen), begint inmiddels wel zijn tol te eisen. Vroeger ging ik dag en nacht door, nu sla ik wel eens een feestje over, anders trek ik het gewoon niet meer.

PU: Waarom niet een jaartje thuis de E3 lekker relaxed vanuit de hangbank meemaken?

JAN: Dat heb ik een keer gedaan, maar ik had toen de hele tijd het gevoel dat ik iets miste. Dat er geschiedenis werd geschreven en ik er niet bij was. Op een gekke manier werkt de E3 verslavend.


Jan pakt even een rustmomentje tijdens de E3 2004.

Gratis dildo

Diablo-weduwen worden getroost

Diablo 2 was een jaar of tien terug zo verslavend dat zelfs relaties naar de knoppen gingen. Een Franse seksshop probeert daar bij Diablo III iets aan te doen.


De Dialdo, daar heeft elke vrouw sat an!

door. JJ
twitter.com/GKJJ

Een Franse seksshop heeft speciaal voor 'Diablo-weduwen' een dildo vervaardigd die ze gratis opstuurden naar elke dame die een foto opstuurde van haar partner die Diabo III aan het spelen was. Zo hebben de dames 's avonds toch nog wat pret in bed als de partner iets anders met zijn handen doet.

Het is echter niet te hopen dat de dildo al vanaf de launchdag van Diablo III beschikbaar was, toen spelers een paar dagen nauwelijks konden spelen vanwege de drukte. Want waar die dildo dan door de grote frustratie terecht was gekomen en hoe hard, dat willen we bij de PU niet weten.

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



AFK -LOLLIPOP CHAINSAW

Als hij niet hoeft mee te doen aan een internationaal dwergwerp-toernooi, heeft Samuel wel eens tijd over voor andere spannende dingen. Zo ging hij laatst naar een nachtclub waar hij urenlang een hoogblonde cheerleader bespeelde en bier zoop met ranzige zombies. 'Waar is dit oord?', horen we je denken. Nou, het was in ieder geval niet in Madurodam.

www.pu.nl/lollipop



BLADEREN MET DE PU AGENDA

Altijd als er iets nieuws binnenkomt van de drukkerij, krijgt Ed de bladerkriebels. Dan wil hij het papier tussen zijn vingers laten rollen en de inhoud delen. Deze keer kwam de nieuwe PU agenda binnen en werd onze Perkamentus overmand door nostalgie. Wie had gedacht dat Ed zijn agenda ooit volplakte met plaatjes van - toen nog - prinses Beatrix?

www.pu.nl/agenda



twitter.com/janmeijroos

Uitstel is goed

Natuurlijk het is nooit leuk als een game waar je al heel lang naar uitkijkt wordt uitgesteld, en wat dat betreft was het afgelopen maand voor velen stevig balen.
Zo werd de Southpark RPG van THQ naar volgend jaar getild, maar vooral het uitstellen van Triple A titels als Tomb Raider en BioShock Infinite hakten er behoorlijk in. Hoofden werden kaalgeschoren, gameposters verbrand, rouwbanden gedragen en het verdriet op fora en in comments was groot.
Lieve gamertjes, bedenk dat het soms juist goed is dat games worden uitgesteld en ontwikkelaars meer tijd nemen voor hun liefdesbaby's.
De komende Tomb Raider-reboot moet de serie rondom de sexy archeologe opnieuw op de kaart zetten. Falen is geen optie. En de verwachtingen rond BioShock Infinite zijn inmiddels zo onrealistisch hoog dat Ken Levine en zijn mannen niets aan het toeval overlaten.
Tja, als je al vier jaar aan een game werkt, ga je niet beknibbelen op een paar maanden die het verschil kunnen maken tussen 'goed' en 'absolute top'.
Het wordt dus een heerlijke eerste helft van 2013 op deze manier ☺.

Het houdt maar niet op

Moe van GTA V-geruchtjes

De stroom geruchten die we wekelijks over GTA V binnenkrijgen, is bijna niet meer te bevatten.

door JJ
twitter.com/GKJJ



Zo zou BioShock Infinite naar de lente van 2013 zijn uitgesteld om de nieuwe GTA een gaatje te geven in oktober. En de code van Max Payne 3 zou 'per ongeluk' de lijst van voertuigen in GTA V bevatten. Het zou gaan om 48 wagens, 5 motoren, 10 heli's, 1 vliegtuig, 25 boten en 9 treinen.
Ik word een beetje moe van al dat geroddel. Bijna honderd procent van wat je online ziet en leest, is totale bullshit. In dit Twitter-tijdperk is het zo makkelijk een roddel de wereld in te slingeren en iedereen neemt het over omdat berichtjes over GTA bezoekers trekken.
Maar als je er even goed over nadenkt dan weet je dat veel nieuws nergens op slaat. Neem nu het bericht dat BioShock Infinite was uitgesteld omdat GTA V een gaatje in oktober nodig had. GTA dat een gaatje nodig heeft… Kom op man! GTA vermorzelt elke game als het uitkomt. Zelfs op 31 december. Ten tweede brengt Rockstar zijn games vaak in de lente uit. Ten derde, áls GTA V in oktober uit zou komen, dan hadden we al lang meer gehoord en gezien van de game. Gewoon 2013 dus.
Dat nieuws over die voertuigen zou best waar kunnen zijn, maar ik denk ook vaak dat Rockstar bewust titbits lekt. Gewoon omdat het de hype voedt. Dus als het klopt, weten we nu hoeveel wagens er in GTA V zitten. Whoehoe. Maar het werkt wel, iedereen heeft het er weer over.
Wie weet moeten wij bij de PU ook maar weer eens wat verzinnen over GTA V. Hebben we een dag lang insane bezoekerscijfers, zonder dat we echt onze best hoeven te doen.

Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



GHOST RECON - BOOTCAMP

Toen Ghost Recon: Future Soldier uitkwam, werden onze jongens weer eens geconfronteerd met hun matige samenspel van de laatste tijd. Denk maar eens aan die aanfluiting tijdens het MW 3 toernooi. Om de teamgeest te bevorderen, gingen Wouter, Ward, Tjeerd en Florian op bootcamp. Wouter wist uiteraard weer roet in het eten te gooien

www.pu.nl/oefencampagne

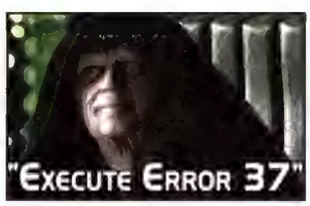
Als een boer die kiespijn heeft

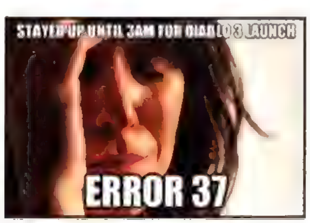
Lachen om Error 37

Iedereen die Diablo III-fan is, krijgt huidproblemen en/of braakneigingen bij het horen van de woorden 'Error 37'.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Error 37, zo heet de inmiddels beruchte error die honderdduizenden spelers kregen op de eerste dag dat ze Diablo III konden spelen.
Een error die er voor zorgde dat ze het spel uitgekicked werden en er niet meer in kwamen. En dan ben je geen happy gamer.
Maar… een beetje zelfspot mag natuurlijk altijd. Het is immers maar een spelletje. En dus verschenen er online allerlei leuke screens en clips.

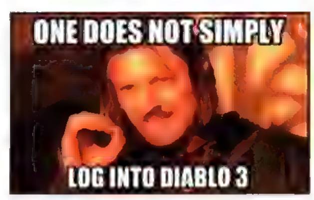






Power Spy

- Met al die grote krakers die de afgelopen maand uitkwamen, is het wel zo lekker dat er af en toe ook nog een schijtgame uitkomt.
- Battleship was zo'n natte turt. Al had Rihanna er driekwart van de tijd naakt doorheen gelopen, dan nog had ie de prullenbak snel gevonden.
- En dat van de uitgever die ook Call of Duty maakt. Hier gaan ze in ieder geval de eventuele financiele schade van de rechtszaak tegen Zampella en West niet mee compenseren.
- In mei kwam ook de RPG uit die speelt in de Game of Thrones-wereld.
- Inderdaad Game of Game of Thrones.
- Zonder de tieten van Carice, dus dat scheelt sowieso al een punt in de review.
- Capcom heeft aangegeven dat de tegenvallende verkoopcijfers van Street Fighter X Tekken te maken hebben met de grote hoeveelheid fightinggames op de markt.
- Dus dan stop je twee fighting games in een game en dan nog faal je…
- Tot slot toch nog even over Diablo III. Die Error 37, is dat wat Blizzard bedoelde toen de developer meldde dat ze Diablo III twee keer zo moeilijk gingen maken?









DISHONORED

Vorige maand kon je al lezen dat het Neo-Victoriaanse, steampunk first-person stealth action-adventure Dishonored wel eens helemaal in de smaak zou kunnen vallen bij fans van BioShock, Thief en Deus Ex. Deze maand kreeg Jan de mogelijkheid de game zelf te spelen, en daar was weinig oneervols aan.

In ons vorige nummer was Call of Duty: Black Ops II onze trotse coverstory. Een blockbuster game, een Triple A-titel, een joekel van een spel waar Ward kundig verslag van deed. Sommigen vonden het een 'makkelijke' keuze, een inkoppertje, een knieval naar de commercie. Tja, lieve lezers en lezeressen, Call of Duty is groot, heel groot. Sterker, het is de grootste game op deze aardkloot, maar dat wil niet zeggen dat we geen oog hebben voor de wat kleinere juweeltjes uit de industrie. Ik ben dan ook als een kind zo blij dat een bijzondere titel als Dishonored deze maand onze cover siert.



Jan **HEEFT ALS Z'N KRACHTEN GEBRUIKT**

Dishonored is al door menig journalist enthousiast beschreven, maar staat bij de meeste gamers nog niet op het netvlies gebrand. Of beter gezegd stond, want het tij is aan het keren. Sinds de eerste presentatie op Gamescom vorig jaar - waar Maarten de game zag en instant verliefd werd - begint langzaam maar zeker het besef te groeien dat Arkane Studios en Bethesda met Dishonored iets heel bijzonders in handen hebben. Dat kan eigenlijk ook niet anders als je weet dat veteranen als Harvey Smith (System Shock, Deus Ex) en Viktor Antonov (artdesigner Half-Life 2) de bepalende figuren achter het spel zijn.

Nu ik de game eindelijk zelf heb gespeeld, ben ik ervan overtuigd dat niet alleen stealthy gamers met een zogenaamde goede smaak Dishonored gaan waarderen. De meer actiegeoriënteerde speler die graag nadenkt over zijn moordpraktijken, kan eveneens prima uit de voeten met dit sfeervolle avontuur dat volledig in het teken staat van wraak.

De game speelt namelijk heel soepel en als je wil, kun je meteen de actie opzoeken. Hoe je je wraak vormgeeft, is helemaal aan jou omdat je als supernatural assassin Corvo je eigen speelstijl bepaalt. Met behulp van een zeer gevarieerd palet aan powers en wapens bepaal je of je stealthy, »



Als je lijdt aan de dodelijke geslachtsziekte syfilis maar net voor je daaraan zou sterven, overlijdt door een explosie, spreek je ook wel van dood door explosyfilis.

actievol of een beetje van alle twee speelt.
Daarnaast zijn er altijd meerdere mogelijkheden om bij een bepaald punt in een level te komen, kun je vijanden stilletjes uit de weg ruimen, met grof geweld aanpakken of diezelfde vijanden ontwijken. Vrijheid, blijheid is het devies in Dishonored waarbij iedere ruimte in een level een puzzel op zich is.

Vloek & zegen

Om optimaal van de game te genieten, had Bethesda voor mij alvast alle krachten vrijgespeeld, en dat gaf mij lekker veel mogelijkheden om met het universum van Dishonored te stoeien.
Het bleek een vloek en zegen tegelijk want het was verdomd lastig kiezen met welke coole powers ik mijn vijanden aan zou gaan pakken: ze zijn namelijk stuk voor stuk fantastisch. Bedenk echter dat jij straks tijdens je playthrough nooit alle aanwezige powers zult kunnen vrijspelen en upgraden. Je zal lastige keuzes moeten maken voor welke powers je gaat, en dat hangt weer helemaal van jouw manier van spelen af. En reken maar dat het moeilijk kiezen wordt, want feitelijk zijn al je magische krachten de moeite waard.
Om de verschillende soorten magie, speelstijlen, levelroutes en opties te illustreren, zal ik het level dat ik speelde zo nauwkeurig mogelijk uiteenzetten.... Op drie totaal verschillende manieren.

weetje • weetje

Naast je hoofddoel loont het om de levels in Dishonored goed te onderzoeken. Ieder level kent de nodige secrets zoals verborgen kluizen of geheime kamertjes met goodies. Iets dat we kennen uit Thief.

weetje • weetje

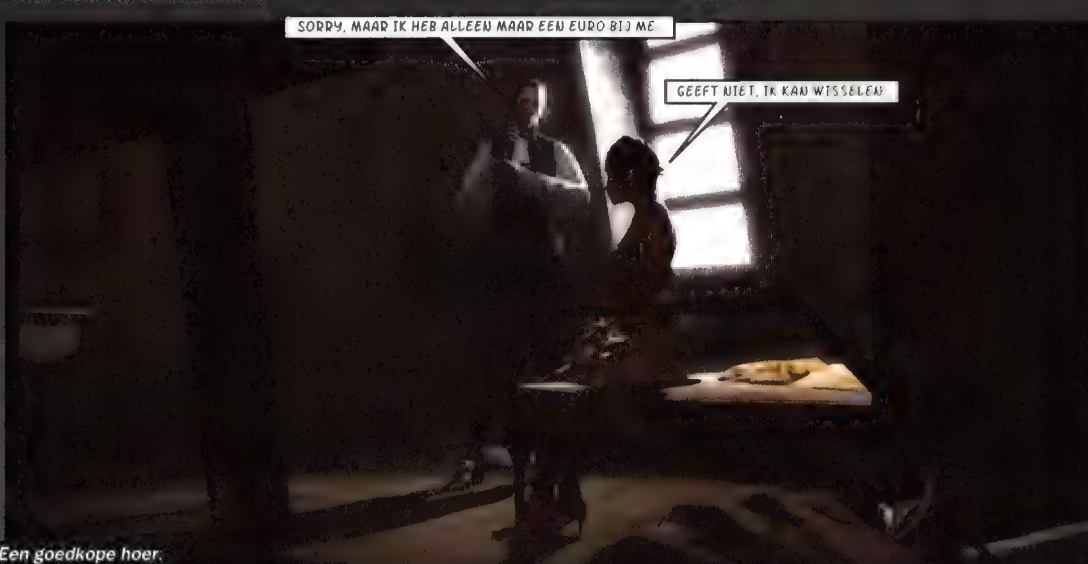
Walvisolie is de bron van energie in Dishonored. Laat Greenpeace het maar niet horen!

PLAYTHROUGH 1

Het (deel van het) level dat ik speelde, heet Kaldwin's Bridge en is gelokaliseerd in een achterbuurt van de gelijknamige stad. Geen dure paleizen vol gegoede burgerij dus, maar krotten van huizen, rondsnuffelende ratten, bekladde muren en heel veel guards.
Waarom zoveel bewaking in deze pauperbuurt? Omdat in dit deel van Kaldwin's Bridge de baardige Anton Sokolov zijn werkplaats heeft. Sokolov is hoofd van de Academy of Natural Philosophy en bekleedt de rol van Royal Physician, in dit geval is hij arts van Lord Regent.
Sokolov heeft een elixer gecreëerd dat kan dienen als geneesmiddel tegen de pest. Daarnaast maakt de parttime schilder, parttime dronkaard, parttime folteraar health boosting drankjes. Een belangrijk heerschap dus, en om die reden krijg jij de taak hem te ontvoeren. Geen makkelijke taak want in en rondom zijn appartement stikt het dus van de bewakers.

Sfeer

Ik begin mijn speurtocht bij het water waar een van de leden van het verzet me met een roeiboot heeft gedropt. Met diezelfde roeiboot zullen we uiteindelijk Sokolov vervoeren naar het hoofdkwartier van het verzet, maar dat zal veel later zijn.
Ik ga in Stealth mode om minder op te vallen, duik een steegje in en hoor twee bewakers met elkaar kletsen. Ik word direct bevangen door een 'Thief gevoel' en mijn hart juicht van vreugde. Sfeer oh sfeer, het zit direct goed.
Ik laat de bewakers met rust en sla linksaf de steeg in. Ik klim en klauter omhoog dankzij de double jump en teleporteer mezelf middels de Blink-power naar een dak voor meer overzicht. Ik vervolg mijn weg over het dak, zie in de verte een hoog gebouw met een grote voordeur, twee guards en een Wall of Light (Dishonored's steampunk-versie van alarminstallaties).
Ik laat me zakken en kruip op een uitstekende balk. Ik bekijk de looproutes van de guards en wacht het juiste moment af. Dan teleporteer ik naar beneden, vlak achter een van de guards, grijp hem vanachter vast en knijp z'n strot net zo lang dicht tot hij bewusteloos is. Zijn lichaam dump ik in een donker hoekje, ik rol zijn zakken, vind een paar munten en sluip verder.
De andere guard schiet ik met mijn kruisboog een sleeping dart in z'n nek. Snel looten, het lichaam oppakken, vervolgens dumpen in het water en ik kan weer verder. Ik sneak naar binnen en gebruik mijn Dark Vision power. Hierdoor lichten naburige guards geel op, inclusief hun directe gezichtsveld. Daarnaast lichten interactieve voorwerpen blauw op en



Een goedkope hoer.



zaken die op te pakken zijn (elixers, munten, eten) worden groen. Handig.

Ontdekt

Het blijkt een lastige sectie die ik een paar keer over moet spelen, waarbij ik merk dat ik ook in dit deel van het level tientallen keuzes heb.

> **"Ik merk dat ik ook in dit deel van het level tientallen keuzes heb."**

De eerste guard steek ik vanachter neer maar ik vergeet zijn lichaam te verstoppen. Niet snel daarna word ik ontdekt en is de overmacht aan zwaardvechtende vijanden al snel te groot voor mij.

Later word ik ontdekt door een schoonmaakster. Ik vermoord haar, maar er blijkt nog een tweede schoonmaakster rond te wandelen, die ontdekt haar collega en slaat alarm. Shit! Opnieuw. En nu rustig kijken en de tijd nemen. De eerste schoonmaakster krijgt een sleeping dart in haar nek en ik verstop haar achter de tafel. De tweede meid possess ik en in haar lichaam loop ik door een met een Wall of Light bewaakte doorgang. Zou ik daar als Corvo doorheen hebben gelopen dan was ik levend geflambeerd.

Aan de andere kant van de Wall of Light staat een guard die de schoonmaakster opmerkt. Ik treed uit het lichaam van de vrouw, en vermoord beiden. Ik dump de lichamen onder de trap, rol hun zakken en sneak een trap op en een gang door.

Aan het einde van de gang, gluur ik door een sleutelgat en zie twee guards lopen. Ik wacht tot de ene guard terugloopt en 'Blink' richting opening onder een verhoging waar allerlei buizen lopen. Zo omzeil ik de twee guards.

Ik kom uit in het huis van Sokolov. Ik zie een bed, een klok, een bureau en gris de aanwezige munten, pijltjes en elixers weg. Genoeg rondgesnuffeld, het is tijd voor de confrontatie met Sokolov!

Teleporteren

Via een balkon kom ik uit bij de Greenhouse, bovenop het gebouw. Binnen is Sokolov bezig met een experiment maar eerst maak ik nog even korte metten met een guard die over een reling hangt. Een flinke Windblast uit mijn linkerhand blaast de arme ziel vijftig meter naar beneden.

Eenmaal binnen in het laboratorium, schiet ik van de spanning mijn slaappijltje mis waarop Sokolov me trakteert op een arrogante speech... en ik hem alsnog in slaap schiet. Voordat ik terugga naar de roeiboot, doorzoek ik nog even de werkplaats. Ik pak wat ik pakken kan, vind een Rune (hiermee upgrade en unlock je powers), bevrijd een menselijk proefkonijn (een zieke vrouw) en ik loot nog even de zakken van Sokolov. Dat levert me een gouden sleutel op en ik herinner me ineens het bureau in zijn slaapkamer. Terug naar de slaapkamer dus, met Sokolov over mijn rechterschouder, en na effe proberen, gaat het bureau open en vind ik drie dikke goudstaven. Kassa!

Ik besluit buitenom mijn weg naar beneden te vervolgen. Ook met een bewusteloos lichaam bij me kan ik teleporteren, dus ik flits van dak naar balk, naar balkon, naar trap en pas op mijn tellen wanneer ik bijna bij het rendez-vous punt ben. Een Tall Boy (een guard op lange, mechanische poten en een allesvernietigende lichtstraal als wapen) patrouilleert in de omgeving. Ik sneak en teleporteer (blink) zo dat hij me niet ziet en spring in de roeiboot. Missie geslaagd.

weetje • weetje

Arkane Studios bestaat letterlijk uit twee studio's; eentje in Austin - USA en een in het Franse Lyon. Via een 24/7 videoconference systeem kunnen beide studio's in real-time met elkaar overleggen. De studio in Lyon is de grootste van de twee.

EX-LIJFWACHT WORDT HUURMOORDENAAR

Mocht je om een of andere schaamtevolle reden mijn preview in het vorige nummer gemist hebben, dan volgt hier nog even in een notendop het achtergrondverhaal.

Corvo Atano, persoonlijke bodyguard van de Emperess, krijgt de moord op diezelfde Keizerin in zijn schoenen geschoven en wordt in een diepe, donkere kerker gesmeten.

Daar krijg je bezoek van de mysterieuze Outsider en hij verandert je in een bovennatuurlijke huurmoordenaar. Vervolgens mag je huishouden in Dunwall, de grimmige hoofdstad van het eiland Gristol.

De Pest heeft een groot deel van de stad in zijn greep en met name het arme deel van de bevolking is hier de dupe van. Aan Corvo de taak om, samen met het verzet, de corrupte zittende macht uit te schakelen en een duister complot te ontrafelen.



Een van de vele slachtoffers van de dodelijke teek die in dit tijdperk gruwelijk huishield. De Teekwondo.



PLAYTHROUGH 2

Voor mijn tweede speelronde pak ik de zaken helemaal anders aan. Ik begeef me opnieuw naar het steegje met de twee kletsende guards, maar neem nu bezit van een rondsnuffelende rat. Je kunt veel langer in het lichaam van een dier blijven dan in een mens, dus trippel ik ongestoord langs de bewakers en kom via een omweg uit bij het gehavende huis met de uitstekende balk met zicht op de voordeur van Sokolov's appartement.



weetje • weetje

Oorspronkelijk zou Dishonored geen enkele vorm van indicator of ingame 'bewegwijzering' krijgen. Een map is er nog steeds niet, maar je krijgt nu middels een witte pijl in ieder geval een idee welke richting je op moet… tenminste als je de juiste conversaties afluistert of aantekeningen doorleest om achter locaties te komen. En als je maar lang genoeg een level doorzoekt, kom je uiteindelijk wel waar je zijn moet. Een tikje hardcore maar wat mij betreft zeer prijzenswaardig.

Ik teleporteer me opnieuw naar beneden maar deze keer ga ik de confrontatie met de guards zonder blikken of blozen aan.
De twee stormen op me af maar ik gebruik snel mijn Bend Time kracht waardoor de wereld om me heen vertraagt. Terwijl de tijd stil staat, trek ik mijn pistool en trakteer beide tegenstanders op een kogel. Als de tijd weer normaal draait, zakken ze alle twee in elkaar. Ha!

Leuk trucje

Vervolgens neem ik niet de voordeur maar een opening rechts die de aandacht trekt vanwege een rood schijnsel. Eerlijk gezegd was die doorgang mij tijdens m'n eerste speelsessie helemaal niet opgevallen.
Via een gangenstelsel en de kelder kom ik nu de achteringang van het gebouw binnen en uiteindelijk recht tegenover de kamer uit waar ik zo liep te stuntelen met de schoonmakers.
Ik klim en klauter nu verder en beland in een ruimte die ik tijdens mijn eerdere rondje niet was tegengekomen. Daar vind ik een zogenaamde rewire tool. Ik klim terug naar de kamer met de twee dienstmeiden, want daarachter herinner ik me een vreemde machine. Ik open de machine, plaats de rewire tool en nu blijkt de Wall of Light geturned.

WENSBOTJES

Naast het verzamelen van de zeer belangrijke Runes, stuit je al spelend ook op wensbotjes (bone charms). Deze voegen random perks toe aan je vaardigheden, zoals bijvoorbeeld beter worden in het vinden van ammo, sneller lopen wanneer je een lichaam draagt of nog minder geluid maken tijdens sneaken.

Ik kan er nu gewoon als Corvo doorheen lopen. Dat doe ik dan ook. De bewaker die me ziet, schrikt zich wezenloos. Ik ren terug (door de Wall of Light dus) de bewaker volgt me en SZZZZZZZING… hij vergaat tot as. Een leuk trucje dat ik besluit nog een paar keer te herhalen.
Ik vervolg mijn weg tot aan de gang met de deur met het sleutelgat en ga opnieuw de confrontatie aan met de guards. Deze keer Wind Blast ik de eerste, om direct een mana elixer weg te klokken om mijn magische krachten aan te vullen. Vervolgens switch ik naar Bend Time en in slow motion hak ik de tweede guard een kopje kleiner.







Met de lift

In plaats van links te gaan, ga ik nu rechtdoor en kom bij een lift... die niet werkt. Ik ga naar Sokolovs woonvertrek en herinner me een 'tankhoudermachine'. Hier jat ik een tank die ik vul met walvisolie bij een tweede machine en de gevulde tank zeul ik naar de lift. Daar plaats ik de tank in een socket en de lift werkt nu wel.

Met de lift kan ik naar boven en naar beneden door het gebouw. Ik besluit Sokolov op te gaan halen, besluip hem deze keer van achteren, wurg hem bewusteloos, laat de guard buiten bij het balkon met rust en pak de lift helemaal naar beneden tot ik bij de voordeur kom.

Deze keer besluit ik wel de confrontatie met de Tall Boy aan te gaan en dat blijkt nog niet zo eenvoudig. De guard is wat trager dan zijn collega's te voet maar veel krachtiger. De truc die ik toepas is Bend Time... vervolgens ga ik achter de Tall Boy staan en schiet zijn powermodule op z'n rug kapot, waarna hij ontploft. Sokolov dump ik in de roeiboot en we kunnen vertrekken.

weetje • weetje

Upgraden in Dishonored doe je op twee manieren. Je wapens koop je met coins en goud die je tijdens je missies verzamelt. Dat doe je bij Piero, de gadgetsmaker van het verzet. Met behulp van Runes unlock en upgrade je je powers zoals Blink, Windblast, Possession, Bend Time, Dark Vision, Devouring Swarm enzovoorts die in niveau kunnen stijgen.

weetje • weetje

Runes zijn ook inzetbaar voor speciale vaardigheden zoals Vitality (je health regenereert sneller), Agility (je springt hoger), Blood Thirsty (je bouwt sneller adrenaline op voor brute finishing moves) en Shadow Kill (vijanden die je hebt gedood, veranderen in een hoopje as).

PLAYTHROUGH 3

De manier waarop ik de derde speelsessie afwerk, word me ingefluisterd door de Bethesda medewerker van dienst. Hij maant me om toch vooral eens goed om me heen te kijken bij de gebouwen in de buurt van Sokolovs appartement.

Via heel wat geklim en geklauter - je kunt ook eerst een double jump in de lucht maken en daarna snel jezelf verderop blinken - kom ik terecht bij een richeltje tegenover het Greenhouse waar Sokolov werkt. Met een ferme sprong en een jump, beland ik in één keer voor de werkkamer van de arts en heb ik twintig guards en even zoveel vertrekken vermeden.

Het is een snellere manier om de missie te doen maar dan mis je wel heel veel background info, wapens, goud, goodies, runes en upgrades. Maar goed, het kan dus wel.

Mogelijkheden te over

Mijn verschillende speelsessies geven goed aan hoeveel er mogelijk is in Dishonored, en zelfs binnen de drie playthroughs kun je nog op allerlei manieren variëren.

Zo had ik mezelf ook naar boven kunnen blinken in de ruimte met schoonmakers om via buizen in de kamer achter de Wall of Light te komen. Ik had ook (heel kort weliswaar) een Tall Boy kunnen possessen of expres een alarm af kunnen laten gaan als afleiding en vervolgens de toegesnelde guards met een roedel ratten of mijnen kunnen bestoken.

Mogelijkheden te over dus, en dat maakt, samen met de grimmige sfeer en de frisse steampunk stijl, dat deze game met stip bovenaan staat bij de games waar ik dit najaar naar uitkijk. ★



VERWACHTING JAN:

Nu ik Dishonored zelf heb mogen spelen, ben ik helemaal overtuigd: dit wordt absoluut een van mijn games van 2012. Het fraaie huwelijk tussen stealth en actie in een unieke setting wordt in oktober bezegeld. Ik ben er graag getuige van.

- \+ Sfeer, setting, powers en wapens.
- \+ Non-lineaire structuur in lineaire levels.
- \+ Invloeden van Thief, BioShock, System Shock, Half-Life 2 en Deus Ex.
- \- Grafische stijl wellicht niet voor iedereen.

FIRST-PERSON ACTION ADVENTURE
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
(NA)JAAR 2012



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR GAMISTRY

Het kost Jurjen al lang geen moeite meer om deze bezoek-feature te vullen, want de veelbelovende spelontwikkelaars in Nederland schieten als paddenstoelen uit de grond. Deze maand viel zijn oog op de Amsterdamse ontwikkelaar Gamistry die met hun iOS-game Munch Time al zeer succesvol zijn.



STICKY

In dit spel voor iPhone en iPad kun je een kleverig balletje indirect besturen, namelijk door de puddingachtige muren waaraan hij kleeft naar achteren te trekken en los te laten. Aaron: "Sticky was een beetje een schizofrene game, met een casual uiterlijk maar een hardcore kern." Alex: "Dat zorgde ervoor dat de helft van de kopers het niet zo trok, omdat ze dachten dat ze een casual game hadden gekocht."
Wie zich wél hardcore genoeg voelt voor Sticky en het casual uiterlijk wel kan waarderen, kan het spel voor € 0,79 kopen op z'n iPhone, de HD-versie is universeel voor iPhone/iPad en kost € 1,59.

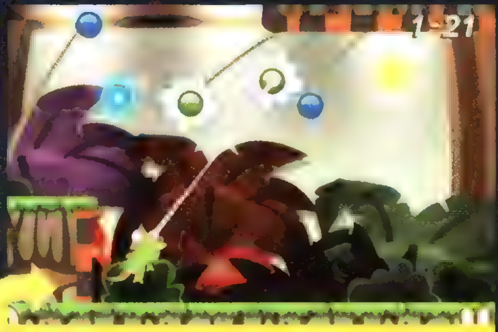
Dagelijks verschijnen er ongeveer 800 nieuwe apps in de App Store, waaronder 150 games. Op 23 februari 2012 zat tussen die dagelijkse overdaad aan nieuwe iOS-games ook Munch Time, gemaakt door het Amsterdamse Gamistry. Een casual 'leuk voor in de trein'-spel waarin je met een kameleon aan bloemen moet slingeren om steeds drie sterren en een wormpje te pakken.
De dag na de release riep Apple het spel uit tot Game of the Week in de Amerikaanse App Store. 78 andere landen volgden het voorbeeld.
"En dan gaat het hard", zegt Alex Kentie, één van de twee hoofdontwerpers van Munch Time. "De eerste dagen werd het spel meer dan 100.000 keer per dag gedownload."
Inmiddels is het spel zo'n 800.000 keer gedownload, waarvan ongeveer de helft gratis, en de andere helft tegen betaling van € 0,79 (iPhone) of € 1,59 (de universele HD-versie). Dus daar heb je na aftrek van Apple's vaste dertig procent-provisie zeker meer dan een ton aan overgehouden, reken ik snel uit. Alex knikt. "Het is allemaal heel tof, maar we willen er niet te lang bij stilstaan. De volgende game moet er weer uit."

Opvallend succesvol

Gamistry is gevestigd in een groot pand naast de C&A aan het Rokin in Amsterdam. Vanaf het station ben ik er in vijf minuten naartoe gewandeld. Ik word bij de receptie opgehaald door Aaron Oostdijk, die samen met Alex de voornaamste kracht achter Munch Time vormde. De andere drie leden van Gamistry waren tijdens de vijf maanden durende ontwikkeling voornamelijk bezig met Scrap Tank, wat de volgende game van Gamistry wordt.
Aaron voert me door gangen vol deuren met bedrijfslogo's erop naar hun studio. Hij zegt: "Er zitten hier wel meer bedrijven die apps en games maken."
De ontstaansgeschiedenis van Gamistry lijkt op die van veel andere gamestudio's die Nederland er de afgelopen jaren bij heeft gekregen. Een stel jongens ontmoet elkaar op een gameopleiding, kan het goed met elkaar vinden,



"We hebben altijd gezegd, wij willen games als entertainment maken."



MUNCH TIME

Hey, dat lijkt op Cut the Rope, zeggen mensen vaak als ze Munch Time zien, en niet zonder reden. Ook het beestje Munch oogt superschattig met die grote ogen van 'm, en ook Munch Time heeft die speciale casual geliktheid met duidelijke vormen, heldere kleuren, prettige muziekjes, een lage moeilijkheidsgraad en overzichtelijke structuur.

Met een beetje fantasie lijkt het hechten van je tong aan bloemen om eromheen te slingeren ook wel een beetje op het prutsen met touwtjes in Cut the Rope, al valt dit voornaamste spelmechaniek van Munch Time nog beter terug te redeneren naar DK King of Swing en (nog ouder) Clu Clu Land.

De universele HD-versie van Munch Time kost € 1,59, de iPhone-versie heb je voor € 0,79.

maakt games in opdracht van bedrijven voor startkapitaal en begint eigen projecten.

De voornaamste reden dat ik bij Gamistry en niet bij een andere studio op bezoek ben, is omdat Gamistry hier opvallend succesvol in is. En ik vond het ook wel interessant dat ze voor de release van Munch Time hun uitgever Chillingo aan de kant hadden gezet.

Loopmechaniek

"Chillingo heeft ons eerste spel Sticky wel uitgegeven, en daar hebben we onwijs veel aan gehad", zegt Aaron. "Het zijn gewoon goeie gasten. Alleen ze wilden wat dingen aan Munch Time veranderen waar wij het niet mee eens waren."

Wie Munch Time heeft gespeeld, weet dat je behalve slingeren ook met de kameleon kunt lopen. Gamistry had dit loopmechaniek toegevoegd om de mensen wat meer bewegingsvrijheid te geven, om het platformgevoel te benadrukken, en om te voorkomen dat levels maar op één specifieke manier konden worden opgelost. Toen Chillingo vond dat deze loopvrijheid geschrapt moest worden om er een zuiverder puzzelspel van te maken, zat Gamistry opeens in een lastig parket.

"We waren het gewoon niet met ze eens", maakt Alex duidelijk. "Munch Time is vanuit een bepaalde visie gemaakt. Als we dan iets moeten veranderen wat niet binnen die visie past, dan klopt het gewoon niet meer. Maar we wilden Chillingo ook niet zomaar aan de kant zetten." Aaron: "We hebben er onderling stevig over gediscussieerd, maar op een gegeven moment waren we het er wel over eens: we gaan het spel gewoon zelf uitgeven."

Vasthoudendheid

Met meer dan 800.000 downloads voor Munch Time werd Gamistry ook zonder uitgever succesvol waar de meeste soortgelijke ontwikkelaars falen. Dat heeft ongetwijfeld te maken met de kwaliteit van hun spel, maar misschien ook wel met andere zaken. Ik vraag de jongens wat het geheim achter hun succes is.

"Vasthoudendheid", weet Alex. "Niet alles wat we maakten is succesvol geweest. Maar je moet toch volhouden." Aaron vertelt dat ze nog steeds opdrachten aannemen voor bedrijven om hun eigen projecten te kunnen financieren. "Want we willen geen schulden maken, en zeker niet op één paard wedden. Als er een keer iets misgaat, moet je niet meteen in de problemen komen."

Alex zegt dat je ook wel visie moet hebben. "We kunnen nu snel en makkelijk geld verdienen door ons volledig te storten op apps voor serious games of websites, maar dan raak je een beetje kwijt waar je naartoe wilt gaan als bedrijf. Als je dat een tijdje met succes doet, kun je op een gegeven moment ook niets anders meer. En wij hebben altijd gezegd, wij willen games als entertainment maken."

Over tien jaar

Ik vraag de jongens waar Gamistry over tien jaar staat, als alles volgens plan verloopt.

"Dan zitten we in elk geval niet meer hier", zegt Aaron, "want dit pand wordt binnenkort gesloopt."

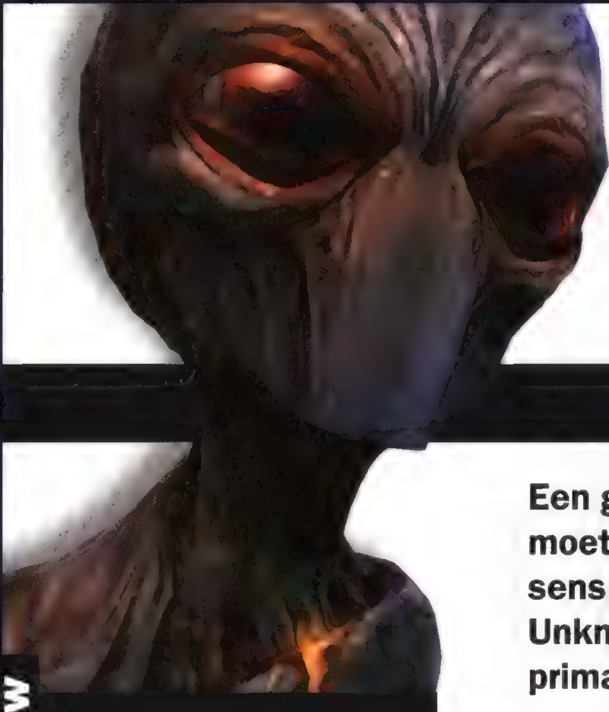
Alex: "Als alles naar wens verloopt hebben we over tien jaar zo'n vijftien man in dienst en brengen we games uit voor verschillende platformen, zoals Steam, PSN en XBLA. En dan hebben we een grote portfolio met uitgebrachte games."

Aaron: "Als we mensen aannemen, moeten die in elk geval beter zijn dan wij. Zoals dat ook het beleid is bij Valve, een bedrijf dat echt een voorbeeld voor ons is. Eigenzinnig, zonder managementstructuur, en met mooie producten."

"Maar goed", relativeert Alex, "eerst moet die volgende game er maar eens uit." ✖


Alex:"Het succes is heel tof, maar we willen er niet te lang bij stilstaan. De volgende game moet er weer uit."


Aaron:"Als we mensen aannemen, moeten die in elk geval beter zijn dan wij."



XCOM

ENEMY UNKNOWN

Een game waarin je agressieve aliens afslacht én je hersens moet gebruiken? Het moet niet gekker worden! Omdat Jan hersens schijnt te hebben, mocht hij spelen met XCOM: Enemy Unknown, en hij merkte dat turn-based strategy en dikke guns prima samengaan.

'Two possibilities exist: Either we are alone in the Universe or we are not. Both are equally terrifying'
Bovenstaande quote van Arthur C. Clarke, sciencefiction-schrijver, uitvinder en futuroloog, slaat de spijker op de kop en is het eerste wat je in beeld ziet als je XCOM: Enemy Unknown opstart.
Maar wat minstens zo 'terrifying' is, is het feit dat ik binnen de PU waarschijnlijk de enige ben die het originele X-COM uit 1994 nog gespeeld heeft. Moeder, waar blijft de tijd?
Wees niet bang; dit wordt geen 'vroeger was alles beter' relaas, maar vroeger en nu komen wel fraai samen in deze remake van de game van achttien jaar geleden.

XCOM vs XCOM

Toen ontwikkelaar 2K XCOM: Enemy Unknown aankondigde, leidde dat tot enige verwarring. Een remake/reimagination van de klassieker UFO: Enemy Unknown werd natuurlijk met gejuich door de fans ontvangen, maar tegelijkertijd was men bang dat deze remake in de plaats was gekomen van de veelbelovende XCOM-shooter van 2K Marin (de studio achter BioShock 2) waar al enige tijd aan werd gewerkt.
Dat bleek gelukkig niet het geval. XCOM: Enemy Unknown is al vier jaar in productie bij de studio die we allemaal kennen van Civilization, en de tactische XCOM-shooter van 2K Marin is gelukkig ook nog steeds in de maak, maar daar zullen we pas in 2013 meer van horen.

Cover

In Londen mocht ik flink wat missies spelen met mijn team kloeke soldaten op zoek naar alien tuig. Mijn team is slechts een van de velen, aangestuurd door XCOM, een geheime internationale organisatie die de aanhoudende buitenaardse dreiging onderzoekt en overal op de aardbol aliens tracht uit te schakelen.
De strijd tegen de aliens vindt plaats op meerdere fronten en kent veel van de spelelementen die het origineel zo goed maakten. Je bekijkt de actie schuin van boven, waarbij gebruik wordt gemaakt van de bekende Fog of War. Je ziet dus nooit meer dan het gezichtsveld van je manschappen.
De actie is turn-based waarbij alle vier jouw soldaten per beurt twee acties kunnen doen óf een lange sprint kunnen trekken. Zaak is voortdurend je soldaten (onderverdeeld in de klassen Support, Heavy, Assault en Sniper) nauwkeurig van cover naar cover te verplaatsen, aangezien een teamlid al bij drie rake schoten van een Sectoid het loodje legt. Voorgoed. En manschappen zijn schaars.
Het 'lezen' van de omgeving is dan ook belangrijk. Je kunt om gebouwen heen sneaken of er doorheen gaan, via regenpijpen en ladders op hoger gelegen plekken komen voor een beter overzicht, maar ook uitgebrande bussen kun je binnensluipen om net dat betere shot te maken op het buitenaardse geboefte.
De beslissing welke actie je onderneemt - een keer verplaatsen en een keer schieten óf een lange sprint - dient altijd weloverwogen gemaakt te worden.

Paniek!

Mankracht vormt, naast keiharde dollars, een van de belangrijkste resources in de game. Je hebt namelijk een basis waar je na iedere missie naar terugkeert. Hier doen wetenschappers onderzoek naar de lijken van aliens en andere interessante spulletjes die je na je missie meebrengt.
Als er nieuwe technieken zijn ontdekt, moeten engineers daar vervolgens mee aan de slag maar dat kost tijd en mankracht. Per missie verdien je dan ook geld én personeel, maar je moet altijd keuzes maken. Kies je

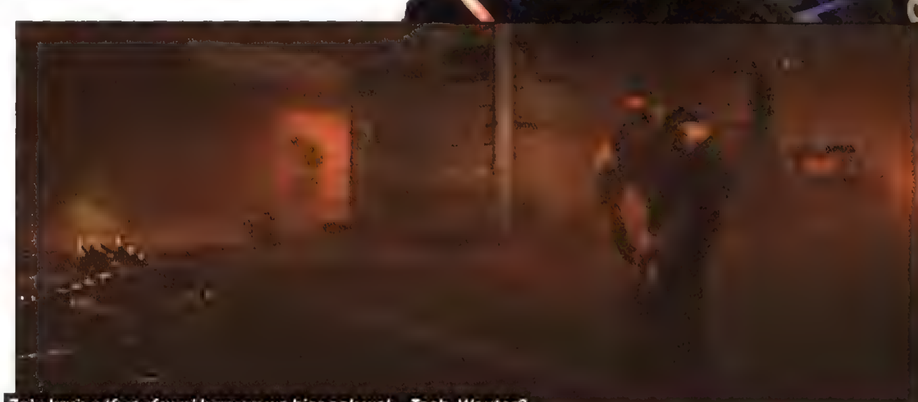


(Door pinguin) 'Slechtste chauffeur van Nederland' ook in de toekomst een bekend programma.

weetje • weetje

XCOM: Enemy Unknown wordt de eerste game van Firaxis waarbij de naam 'Sid Meier' niet op de spelhoes staat. Logisch ook wel; de franchise is immers niet bedacht door de grote meester.





Zo'n bruine 'fog of war' kennen we hier ook wel... Toch, Wouter?



(Door stanger566)
Ik vlieg ook altijd snel weg nadat ik op een busje heb gepoept.

weetje • weetje

Je zou denken dat XCOM: Enemy Unknown een typische PC-game is, maar ik speelde de preview-versie op een PC met een Xbox 360-controller, en dat werkte heerlijk. De oorspronkelijke game uit 1994 kende, naast een PC-versie, ook al een console-versie: op de PlayStation 1 om precies te zijn.

ervoor om een buitenaardse aanval in Los Angeles te onderzoeken of smoor je een Alien Abduction in de kiem in Peking? De ene missie kiezen, betekent automatisch dat in de stad die je niet kiest het panieklevel stijgt. Daarnaast levert de ene missie je bijvoorbeeld vier nieuwe wetenschappers op terwijl je aan de andere missie vier soldaten om te trainen overhoudt. Welke missie je aanneemt, is dus van groot strategisch belang.
Bovendien mag een panieklevel in een land niet boven een bepaald niveau stijgen. Gebeurt dat wel dan kan het land uit de XCOM-board stappen. Als uiteindelijk acht van de zestien landen uit de board stappen, wordt XCOM opgeheven en is het game over.

Perfect

Het kiezen tussen missies en daarmee je human resources is een van de vele lastige maar leuke dilemma's waar je mee te maken krijgt.

> **"Met de verslavingsfactor en de originaliteit zit het wel goed."**

Het uitrusten van je squad is op microniveau dan weer een aangename bezigheid. Door het promoveren van soldaten stijgen ze in rang, waarna ze meer functies krijgen en betere wapens kunnen meedragen.
Bestaande wapens ken je nieuwe functies toe en door het onderzoeken van alien-technologie word je steeds beter en kun je hun wapens uiteindelijk tegen henzelf inzetten. De aliens beseffen dit ook en zullen steeds sterkere en brutere vijanden inzetten; de sfeer wordt dan ook gaandeweg grimmiger.
Het is sowieso onvermijdelijk dat je op den duur manschappen gaat verliezen, al kun je natuurlijk vaak saven en stukken steeds weer overdoen om de missie perfect uit te spelen.
Met de verslavingsfactor zit het dus wel goed en dat geldt eveneens voor de originaliteit, want hoeveel turn-based strategy games komen er tegenwoordig nog uit? ★



(Door westhegreat96)
Ook helpt hij graag oude dames bij het breien.



(Door Wezzz)
Een oude Western-salon. Daar loop ik altijd warm voor.

ONWERKELIJK?

XCOM: Enemy Unknown maakt gebruik van de Unreal-engine en dat lijkt op het eerste gezicht een vreemde keuze voor een tactische turn-based game. Toch betaalt de kracht van Epic's techniek zich uit.
De omgeving kent tonnen details en is vernietigbaar, met gevolgen voor de gameplay. Voorts is de belichting zeer fraai hetgeen bij iedere missie voor een dreigende sfeer zorgt. Ook de naadloze overgang tussen isometrische view en de meer dramatische cameravoering wanneer je een teamlid laat schieten of een sprintje laat trekken (waardoor het lijkt alsof je een third-person shooter aan het spelen bent) laat de paardenkrachten van de engine duidelijk zien.



VERWACHTING JAN:

Firaxis sleutelt aan een waardig vervolg. XCOM: Enemy Unknown blijft dicht bij het origineel maar tilt de tactische turn-based actie qua looks en feel overtuigend de 21e eeuw in. Laat die buitenaardse invasie maar komen!

+ Ode aan het origineel.
+ Veel tactiek en speelvrijheid.
+ Keuzes maken.
- Grafische stijltje overtuigt nog niet.

ACTION STRATEGY GAME
FIRAXIS / 2K GAMES
HERFST 2012



BRAZILIAANSE TOESTANDEN MET PES 2013

PU-redacteuren zijn natuurlijk enorme mazzelpikken. Perstrips naar fancy locaties als Dubai, Mexico, Tokyo en Hong Kong zijn voor velen inmiddels routine. Naar Brazilië was echter nog niemand geweest, vandaar dat de hoofdredacteur die trip meteen inpikte. Okay, Maarten is natuurlijk wel de Pro Evo-specialist van de redactie.



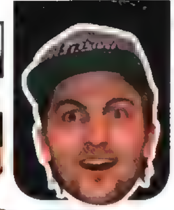
In Brazilië ben je je leven niet zeker, heb ik me laten vertellen. Helemaal niet in de grotere steden. In Sao Paulo, waar zestien moorden per dag worden gepleegd, niet beroofde toeristen geluksvogels zijn en kids kilo's coke vervoeren, kun je zo maar het loodje leggen. Exit. Einde verhaal.
Weet je al deze gevaren te trotseren, dan zijn er ook nog de tropische feestavonden waar de cocktails in zo'n hoog tempo achterover worden geklokt dat een typisch gevalletje van comazuipen op de loer ligt.
Met al deze risico's in het achterhoofd, heb ik maar besloten om een dagboek bij te houden. Wat er ook gebeurt; ik heb het dan in ieder geval opgeschreven.

DAG 1: DRONKEN RUSSEN

Er gebeurt altijd wel iets vreemds in een vliegtuig met 375 zielen aan boord, en dat gold zeker voor mijn vlucht naar Sao Paulo. Ik zat midden tussen een groep Russen, bestaande uit acht metaalbewerkers die als gastarbeiders naar Uruguay vlogen om in zeven maanden hun pensioen bij elkaar te schrapen.
Zoals het een stereotype Rus betaamt, waren ze stuk voor stuk kacheltjelam, praatten ze te veel en te hard, en roken ze naar alles wat jij en ik met dichtgeknepen neus in een vuilnisbak zouden mieteren.
Zichtbaar onder de indruk van het vliegtuig en de Westerse wereld, maakte een van de jongens een foto van het 'hypermoderne' inboard entertainmentschermpje in de hoofdsteun van de stoel voor 'm. Het lukte niet echt, omdat de flits keer op keer weerkaatste via het scherm. Hij gaf het op toen de stewardes langskwam met een nieuw biertje en een dubbele vodka.
Z'n debiele, tandeloze broertje dacht dat het entertainmentsysteem op voice-commands werkte, maar omdat de imbeciel geen resultaat boekte, begon hij als een gorilla met twee gebalde vuisten op het LCD-schermpje te bonken. Hij was boos en teleurgesteld tegelijk. Z'n blik deed me een beetje denken aan Wouter als we het op de redactie over voetbal hebben...
De groep retards maakte het behoorlijk bont. Er rookte zelfs iemand een peuk op het toilet waardoor het vliegtuig bijna een tussenstop moest maken, terwijl een andere midden in de nacht het Russische volkslied begon te lallen. Alleen de oudste van het gezelschap zat een film met Koreaanse ondertiteling te kijken, en vond het allemaal wel best.
Je begrijpt dat ik vrijwel geen oog heb dichtgedaan, maar door die Russische dwazen weet ik wel dat 'больше пива' 'meer bier!' betekent. En dat kan altijd van pas komen, niet?

DAG 2 : WAKKER BLIJVEN

Normaal zou ik 'm flippen na zo'n reis van gisteren. Maar nu niet. Als je naar fucking Brazilië gaat om PES 2013 te checken, kan niets je humeur verpesten.
De kunst na een vlucht richting (Zuid) Amerika is om de hele aankomstdag wakker te blijven. Dat is vrij lastig, omdat je tijdens je vlucht feitelijk een nacht overslaat. Ga je een middagtukkie doen, dan ben je de lul en kun je 's avonds niet slapen, en is je hele ritme naar de klote. Doorgewinterde reizigers als wij bij de PU zijn, weten dat soort shit. Dus ga je shoppen.
's Avonds heb ik nog een paar foto's genomen vanaf het helikopterplatform van het be-la-che-lijk luxe 5-sterren hotel waar in ik verbleef.
Mooi hè? Ik was er zelf ook best tevreden mee.



DAG 3: NIEUW IN PES 2013

Dag 3 stond in het teken van de mooiste sport op aarde en van PES 2013.
Het grote nieuws was echter dat mister PES himself, Seabass, niet aanwezig was. Sterker nog; hij werkt op een andere manier mee aan de game. Het schijnt zo te zijn dat de Japanner achter de schermen bezig is met de volgende generatie Pro Evo. Geheimzinnig, maar ik zou m'n geld inzetten op een PES voor de Wii U.
Bij het ontbreken van Seabass-san mocht een andere gast het presentatiestokkie overnemen. Blijkbaar zijn alle Japanse ontwikkelaars vreemde vogels, want hoewel deze Hatsumi-san op het eerste gezicht heel normaal leek, droeg hij blauwe, glimmende, slangenleren patta's zonder sokken.



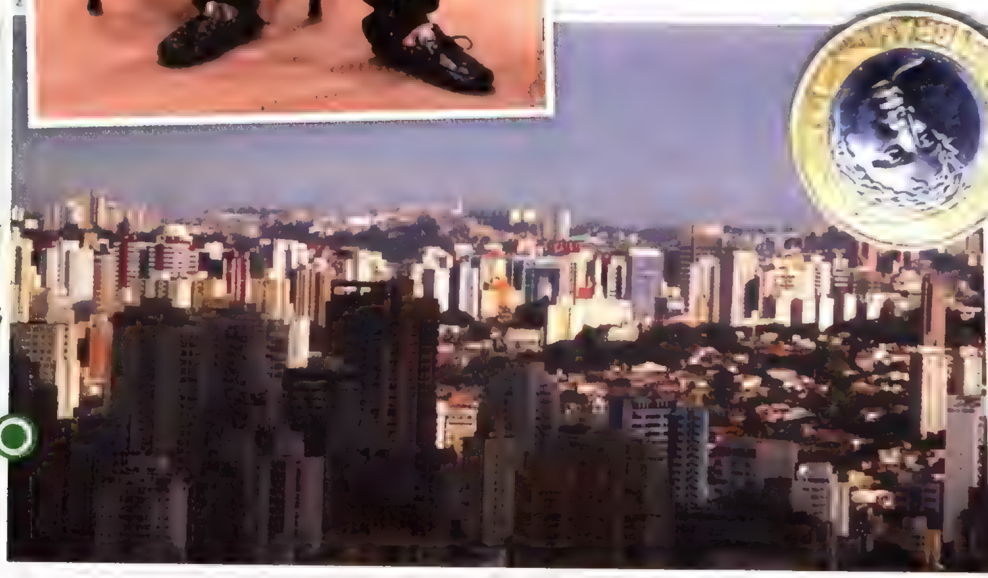




Het zal een cultuurkloof zijn, maar de taal van het voetbal spreekt iedereen en zo had de man toch wat te vertellen. "We hebben ons tijdens het ontwikkelen van PES 2013 maar één ding afgevraagd: wat maakt voetbal nou zo leuk? Dat is de vrijheid die je hebt als je de bal controleert", sprak de senior producer alsof ie een diepe filosofische gedachte de wereld in slingerde.
Wat ie eigenlijk bedoelde: Konami gaat lekker op z'n dooie gemakkie door om PES verder te ontwikkelen, waarbij in PES 2013 de nadruk ligt op de Player ID's en de manual passes en schoten.

*PLAYER ID

Voetbal kent sterspelers. Vrijwel elk topteam heeft er eentje. Real Madrid heeft er meerdere, maar Cristiano Ronaldo staat op eenzame hoogte. Bij Barcelona geldt dat voor Messi en bij Santos FC is het overduidelijk het Braziliaanse wonderkind Neymar.
Dit soort spelers heeft altijd iets speciaals. Zo loopt Messi alsof het een achterneef is van Gollum en dwijlt Ronaldo over het veld alsof ie de avond ervoor nog z'n ballen heeft laten scheren door George Michael.
Sterspelers hebben hun specialiteiten; in motoriek, maar ook in bepaalde trucs, moves en looplijnen. Dit jaar gaat Konami zich daar volledig op richten door tussen de veertig en vijftig spelers velen malen beter uit te werken dan we gewend waren. Ze hebben zo'n beetje elke kenmerkende beweging van die vijftig spelers bestudeerd en die helemaal nagemaakt. Zoals de ijzersterke tackles van Carlos Puyol of de flapperende armpjes van Robben die een prima imitatie doet van een aangeschoten pinguin die probeert te vliegen.
Het mooiste voorbeeld van de Player ID's zijn de speciale trucs. Zo speelt Neymar (volgens Pelé de nieuwe Messi) z'n tegenstanders helemaal kapot met z'n bijdehante acties. Soms blijft hij stilstaan met de bal aan de voet en legt hij z'n hand in z'n zij om de tegenstander uit te dagen. Vervolgens draait ie met z'n gekleurde voetbalschoentjes rondjes om de bal >>







>> als een balletdanseres, terwijl de bal inmiddels al een paar seconden stil ligt. Precies deze actie kun je ook in PES 2013 uitvoeren, iets wat voorheen ondenkbaar was. Spelers waarvan al bekend is dat ze een Player ID hebben zijn: Carlos Puyol, Nani, Carlos Tevez, Arjen Robben, Messi, Cristiano Ronaldo, Chicarito (Hernandez), Terry, Xavi, Ribéry, Neymar en Iniesta.

*CONTROLE

Het spel voelt iets trager aan dan z'n voorganger, maar wel gecontroleerder. Ken je die slechte aannames als Edson Braafheid de bal probeert stil te leggen? Hier heb je in PES 2013 veel meer controle over door bij een aanname de R2-knop te gebruiken.
Door deze controle over de bal bij de aanvallers, wordt het dribbelen een stuk interessanter en het verdedigen een stuk moeilijker. Hou daar rekening mee, als je er in het najaar mee aan de slag gaat; de timing is nu veel crucialer.

*PASSEN EN SCHIETEN

Ook over het schieten en passen kun je nu de volledige regie pakken. Je tovert een manual pass of schot uit de hoge hoed door de L2-knop te gebruiken tijdens het schieten of passen. Je kunt hiermee de bal nu echt precies plaatsen waar je wil.

Het zal voor de gevorderde speler een verrijking zijn, maar besef wel dat het extreem moeilijk is als je geen Pro Evo-veteraan bent.

*PRO ACTIVE A.I.

Eerlijk is eerlijk; de A.I. van de verdediging is niet het sterkste punt van de PES-serie. Er is gelukkig flink aan gesleuteld want, afhankelijk van de situatie, probeert de verdediging de ruimte klein te houden, zich slim op te stellen ten opzichte van de aanvallers en zullen ze instappen om een buitenspelval op te zetten.

*KEEPERS

We hebben lang moeten wachten op verdedigers met niveau. Hetzelfde geldt voor de keepers; in PES 2012 waren die echt waardeloos.
Deze grote ergernis behoort echter tot het verleden, want ik heb ze reddingen zien maken waar zelfs grootmeester Van der Sar nog wat van had kunnen leren.

*DUBBEL TAB

De nieuwe PES gaat verder ook veel gebruikersvriendelijke veranderingen krijgen zoals het dubbel tabben van de X-knop tijdens het verdedigen waardoor je speler een directe actie maakt op de aanvaller. Dit betekent vaak een bewuste overtreding om de aanval te onderbreken, of een felle actie op de bal waarmee je in één klap de tegenstander van de bal beroofd.
Een andere positieve toevoeging is dat je nu met de L1-button een speler bij je kunt roepen als je een corner neemt. We kennen het al van de FIFA-reeks, maar het zit nu dus ook in PES!

TEVREDEN

Verwacht geen wonderen van Konami dit jaar. Met het verdiepen en het uitwerken van de gameplay ga je volgens mij geen nieuwe fans aanboren. Geen enkele tevreden FIFA-speler zal dit jaar de overstap maken naar PES. Maar het houdt de PES-fan, en daar schaar ik mezelf onder, wel tevreden.
Helaas zitten er in de versie die ik gespeeld heb nog steeds een aantal fouten waarvan ik hoop dat ze eruit worden gehaald. Niet alleen omdat het storend is, maar ook omdat ik 't aan het developersteam met voorbeelden heb uitgelegd en ze hebben toegezegd er iets aan te gaan doen. Zo heb ik 't gehad over de belachelijke overtredingen die niet worden gezien door de scheidsrechter omdat de bal net weggespeeld is.

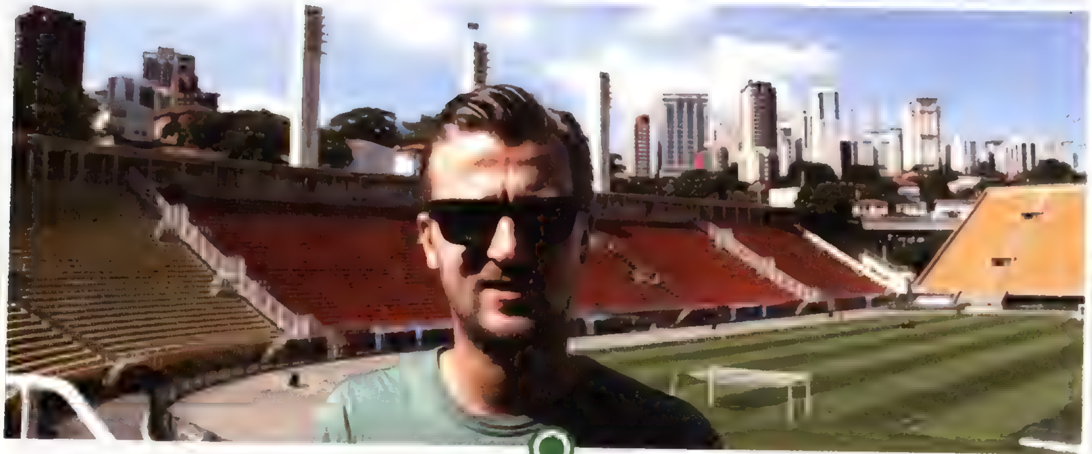


VLEESCH

In de avond aten we in een vleesschuur. Je krijgt een ronde button die rood aan de bovenkant is en zegt: 'ik zit vol', en de andere kant is groen waarmee je aangeeft dat ze vooral langs moeten komen met nog meer versche stukjes dood dier.

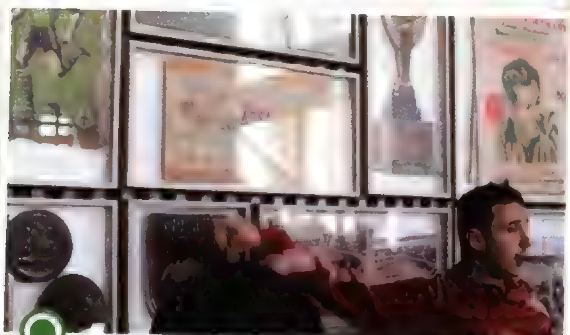






DAG 4: DE AWESOME-STE DAG

Ik had het idee dat ik er een reis van een jaar op had zitten na de vierde dag. Holy hell wat een belevenis!
Voor dag en dauw vertrokken we met een bus naar het zeventig jaar oude Estádio Municipal waar in 1950 nog wedstrijden voor het WK gespeeld werden. Vandaag de dag zijn er geregeld popconcerten en is het de thuisbasis van Corinthians.
Het stadion is gelegen in een dal en dat geeft een uniek gevoel omdat de gebouwen eromheen er torenhoog bovenuit steken. Het is een klein beetje vergelijkbaar met Camp Nou, dat ook deels onder de grond ligt.



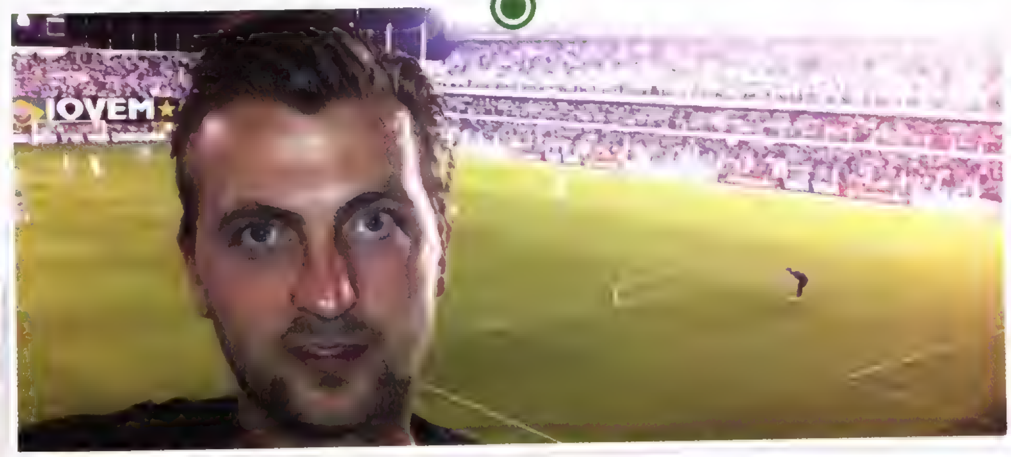
Na een uitgebreide rondleiding door het stadion kan ik je alles vertellen over het Braziliaanse voetbal, maar één ding staat als een paal boven water: er is geen volk ter wereld dat voetbalgekker is dan deze Zuid-Amerikanen.

VOETBALWORKSHOP

Vlak voor het middaguur werden we getrakteerd op een voetbalworkshop waarbij twee straatvoetballers de meest debiele trucs en dansjes met de bal deden. Van die acties waar je spontaan een minderwaardigheidscomplex van krijgt, helemaal als ze je vragen om even mee te doen...
Na de lunch gingen we verder met het opsnuiven van de Braziliaanse cultuur. We kregen een Caipirinha workshop. Dé cocktail van Brasil die bestaat uit een limoen in acht stukken gesneden, en paar kapotgestampte ijsklontjes, een flinke schep suiker en veel sterke drank genaamd cachaça.

DE WEDSTRIJD

Terwijl het merendeel van de journalisten zo lam als een balletje was, vertrokken we met de bus naar Santos waar het hoogtepunt van de dag zou gaan plaatsvinden: de wedstrijd om de Copa Libertadores de América. Zeg maar het Zuid-Amerikaanse equivalent van de Champions League.



Op het programma stond Santos FC tegen Bolivar. Santos had de uitwedstrijd verloren met 2-1, dus er was werk aan de winkel voor de club waar momenteel Neymar, de hoop van Brazilië, voetbalt.
Heel Santos was in de ban van de wedstrijd. De sfeer was fantastisch met vuurwerk, kraampjes waar bewoners eten verkochten en vijftigduizend joelende voetbalfans op weg naar het stadion.
Omdat de kaartjes waren uitverkocht, zaten we met een groepje journalisten in het uitvak, tussen de Bolivar fans die hoopten op een stuntje. Dat bleek al snel niet te gaan gebeuren, want bij rust stond het al 5-0. Ze werden, mede door het wonderkind Neymar, compleet van de mat gespeeld.
De rivaliteit tussen de supporters was groter dan ik ooit heb meegemaakt tijdens een voetbalwedstrijd. Ajax-Feyenoord is er niets bij. Cups vol met urine vlogen door de lucht, de scheldwoorden en middelvingers waren niet van de lucht en het gezang hield nooit op. De passie was adembenemend.
De koning van de avond was Neymar. Hij zette een aantal aanvallen op waar pure PES-goals uit voortkwamen. De tegenstander uittikken tot er iemand vrij staat voor de goal, trucjes doen om je opponent te vernederen, theater maken en briljante goals scoren.

BARCELONA

Nee, Sao Paulo was niet zomaar uitgekozen voor deze trip. Het waren vier dagen die voorbij vlogen en compleet in het teken stonden van voetbal en de beleving er omheen. Voetbal was ook het enige gespreksonderwerp tussen de journalisten. Van het EK tot de WK-finale, van Huntelaar tot Messi en van PES tot opvattingen over voetbal.
PES is gebouwd om het voetbal mee te spelen dat Barcelona op de mat legde toen ze de Europese velden domineerden, zo'n twee jaar geleden. Dat bleek ook wel uit het aantal voorbeelden van combinaties tussen Messi en Iniesta die de ontwikkelaar speciaal voor de perspresentatie tot in details had nagemaakt.
Ik ben me er inmiddels van bewust dat er geen land op aarde bestaat waar mensen zo krankzinnig zijn van voetbal als in Brazilië, en het is duidelijk dat het PES-developmentteam net zulke liefhebbers zijn als deze Zuid-Amerikanen.



DAG 5: DE TERUGVLUCHT

Tijdens de terugvlucht zat ik naast een Zweedse gamejournalist. We hebben 't de hele vlucht gehad over PES 2013 en concludeerden samen dat we de game, ook in dit vroege stadium, al een flinke stap voorwaarts hadden zien maken en dat je als speler op de een of andere manier nu veel vrijer bent en de opties om een aanval op te bouwen veel groter zijn.
PES 2013 gaat geen FIFA-beater worden, maar ik kan al wel aan m'n water voelen dat dit toch ook het volgende seizoen de footie gaat worden die ik zal spelen. ✈

CASTLEVANIA

MIRROR OF FATE



Jurjen volgt de Castlevania-serie al sinds de jaren tachtig, dus was hij de aangewezen man om naar Madrid te vliegen voor een bezoek aan Mercury-Steam, de studio die tegenwoordig in dienst van Konami de Castlevania's maakt. Hij speelde er Castlevania: Mirror of Fate op de 3DS.

3DS PREVIEW

Castlevania is dood; tenminste het Castlevania waar ik mee ben opgegroeid. Het houterige hakken in platte omgevingen is niet meer. De pixelprecieze Japanse 2D-gameplay wordt definitief vervangen door uitbundig zwiepend Westers 3D-geweld. Of eigenlijk 2,5D-geweld, in het geval van Mirror of Fate.

"We hebben gekozen voor een 2,5D-spel, en het is een puur actiespel", zegt Dave Cox, tijdens de inleidende presentatie van Mirror of Fate. Cox is de Konami-producer achter de koerswijziging die in 2010 met Lords of Shadow werd ingezet en vanaf nu dus ook de handheldversies zal bepalen.

Cox: "Dus geen RPG en geen Metroidvania". Zijn woorden snijden door mijn ziel. Ik zie voor me een testosterongedreven knokspel waarbij je hakkend van links naar rechts door levels moet lopen. Een soort Final Fight met een zweep.

Ik neem me voor om straks effe een appeltje te schillen met die Cox. Maar eerst mag ik het spel spelen.

Complexe kaart

Wanneer ik het demonstratielevel voor de tweede keer heb voltooid, klap ik de 3DS opgelucht dicht, en is er van mijn aanvankelijke scepsis weinig meer over. Het spel lijkt namelijk veel meer op de traditionele DS-Castlevania's dan Cox' woorden suggereerden.

Nee, het is inderdaad geen Metroidvania met één grote spelwereld, maar het spel is ook bij lange na niet zo lineair als een Final Fight. Het onderste scherm toont een complexe kaart met vertakkingen in alle richtingen, en die kaart had ik ook echt nodig om mijn weg (en twee geheime kamers!) te vinden.

Nadat ik met een schakelaar een eerder ontdekte deur heb geopend, moet ik daar snel naar terugkeren, vijanden handig passerend met m'n dubbele sprong. Ik kan ook aantekeningen op de touchscreenkaart maken om dit soort punten te markeren.

Dat het spel nu bestaat uit verschillende levels met een kop en een staart, neemt niet weg dat er binnen die levels alle ruimte is voor exploratie en backtracking.

CASTLEVANIA IV

Castlevania IV uit 1992 was de game die me verliefd maakte op de serie, als eerste deel waarin je met je kettingzweep over afgronden kon slingeren. Het deed me daarom deugd dat Castlevania IV specifiek als inspiratiebron voor Mirror of Fate werd genoemd.



Ik was laatst in New York in een enorm flatgebouw vol met vampieren. Dat bleek The Vampire State Building te zijn.

Combat en uiterlijk

De belangrijkste punten waarop Castlevania nieuwe stijl afwijkt van Castlevania oude stijl, zijn combat en uiterlijk.

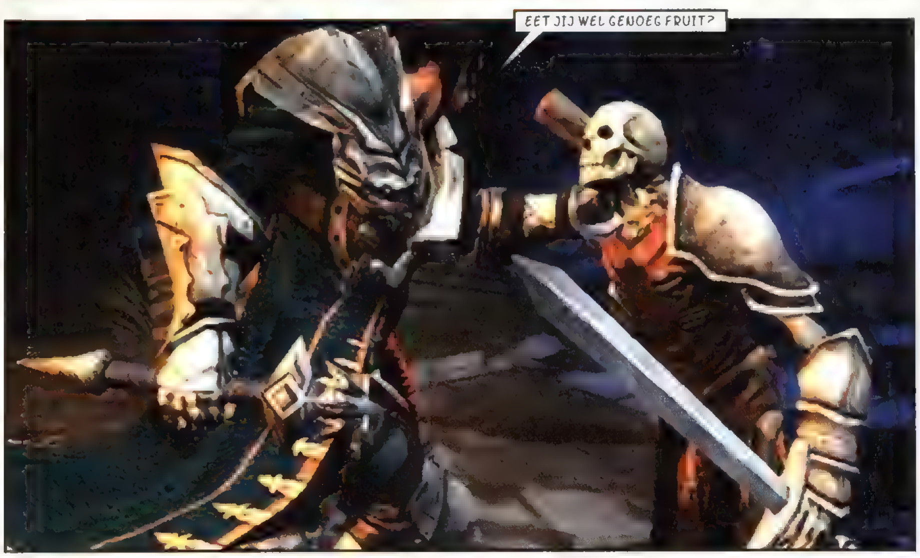
> **"De reboot is een van de beste dingen die de serie ooit is overkomen."**

De combat is direct gebaseerd op die van voorganger Lords of Shadow. Met Trevor Belmont (zoon van de Gabriel Belmont die aan het eind van Lords of Shadow in Dracula veranderde) gebruik ik mijn Combat Cross voor Direct Attacks en Area Attacks. Ik kan ook blokken, en als ik dit precies op het juiste moment doe, verstijft mijn tegenstander, wat ruimte biedt voor harde tegenaanvallen.

Dankzij de 3D-vormgeving wordt soepel ingezoomd op de bruutste acties. Andersom kan het spel je nu ook een prettig gevoel van nietigheid bezorgen door flink uit te zoomen terwijl je naar de torenhoge poort van een kasteel loopt. Tel daarbij het maanlicht en de klagerige koorzang op de achtergrond, en het gevoel is perfect. Over graphics en muziek zal niemand klagen.

Sfeer

De kunstig gedetailleerde kerkeromgevingen zijn minder









Dat er in de volgende ruimte groot gevaar dreigt, lijkt me een beetje een open deur...

weetje • weetje

Er zal in de eShop van je Nintendo 3DS ook DLC voor Mirror of Fate verschijnen.

donker dan gebruikelijk, maar ademen met kille blauwtinten en vlammend oranje toch een aangenaam griezelige sfeer. Die sfeer wordt versterkt door het kijkdooseffect van de 3DS, waar de ontwikkelaar op inspeelt met spookachtige gebeurtenissen in de achtergrond en met verschuivende lagen.

Ik versla een wandelend skelet, slinger soepel met mijn zweep over een afgrond, bereik via wat walljumps een korte verhalende scène met een huilende vrouw, en denk, verdomme, dit is eigenlijk allemaal helemaal goed, op één klein dingetje na: de vijanden laten niets achter. Hoe blijf ik gemotiveerd om al die vijanden te verslaan, als ze geen buit of XP achterlaten? Ik besluit dat dit de eerste vraag van mijn interview moet worden.

Verrassen

"O, de vijanden laten wel degelijk iets achter. Namelijk XP", probeert Dave Cox mij meteen gerust te stellen. Ik hef mijn handen verontwaardigd ten hemel. Hij zei daarnet toch dat het geen RPG was? "Nou nee, het is ook geen RPG", zegt Cox. "Je moet die XP zien als een soort currency, waarmee je acties en moves kunt kopen." Ik zeg dat ik een beetje was geschrokken toen hij vertelde dat het geen Metroidvania of RPG was, terwijl het van beide genres toch wel wat heeft.

"Ja, dat is waar. Het is in eerste plaats een combatgame, maar het is ook een adventure, waarin je heen en weer door de levels gaat en nieuwe moves krijgt. We vinden het belangrijk om spelers tot het eind te blijven verrassen."

Volgens Cox wordt het een groot spel waar je wel tien tot vijftien uur mee bezig bent. Ik vraag of dat niet een beetje lang is voor een actiespel. De regisseur van het spel, Enric Álvarez, mengt zich in het gesprek om mijn vraag met Spaans temperament te beantwoorden.



Eerlijkheid

"Het belangrijkste is dat je eerlijk bent tegen de mensen", begint Álvarez. "Als je een game aanbiedt van vijftien uur, kun je niet het coole spul in het begin en het eind stoppen, en de rest vullen met onzin. Daarom krijg je elke twee minuten iets nieuws. Een vergezicht, een actie, een speciale eindbaas, een wapen, wat dan ook. Er moet om elke hoek een geheim of verrassing wachten. Dat bedoel ik met eerlijkheid, dat je de mensen niet belazert maar steeds blijft vermaken."

Cox en Álvarez geven nog wat voorbeelden van wat spelers kunnen verwachten. Vier speelbare personages (ook mijn favoriet Simon Belmont is van de partij). Verschillende tijdvakken. 3D-fases, waarin je dus alle kanten op kunt lopen. En eindbazen van kolossaal formaat.

Ik geloof ze. Ik geloof ín ze. En ik geloof ook dat de reboot die Konami en MercurySteam aan Castlevania hebben gegeven, een van de beste dingen is die de serie is overkomen.

Reboots

Ik herinner mij de reboot van de serie in 1997, toen het overwegend lineaire Castlevania (uitzonderingen daargelaten) een als Metroid gestructureerd avontuur met RPG-invloeden werd, en aldus de term Metroidvania tot leven wekte.

Series hebben reboots nodig om te kunnen overleven in veranderende tijden, denk ik. Wie wil dat alles bij het oude blijft, wenst een serie eigenlijk dood. Het is veelzeggend dat de rebootgame Lords of Shadow uit 2010 de bestverkochte Castlevania ooit is geworden.

"De laatste jaren liep de franchise gewoon niet goed meer", weet Cox. "Het was tijd voor iets nieuws, een fris perspectief. Lords of Shadow was misschien niet perfect, maar wel een goede basis om op voort te bouwen, en zo steeds meer toe te werken naar AAA-kwaliteit. We weten dat we wat te bewijzen hebben met Mirror of Fate en Lords of Shadow 2."

Ik verlaat Madrid in opperbeste stemming en denk: lang leve Castlevania. ★



Ik heb me altijd afgevraagd of het toeval was dat ze voor die reclame voor HAK Martine Bijl hebben gevraagd.



VERWACHTING *JURJEN:*

Het speelbare kerkerfragment duurde zo'n tien minuten, dus te kort voor conclusies. Maar het gaf wel goede hoop op een game die het beste van de DS-Castlevania's en Lords of Shadow in zich verenigt.

+ Vertrouwde 2D-gameplay met uitgebreidere combat.
+ 3D-vormgeving en filmische scènes geven de game een welkome nieuwe dynamiek.
- Afscheid nemen van de oude stijl, het is even slikken.

ACTION-ADVENTURE
MERCURYSTEAM / KONAMI
HERFST 2012

EPIC MICKEY 2



THE POWER OF TWO

Jan en Warren Spector (de grote man achter Epic Mickey) delen samen een guilty pleasure: ze zijn beiden dol op musicals! Gelukkig voor alle normale mensen zijn de musicalonderdelen in Epic Mickey 2 gewoon te skippen...

PREVIEW | Wii | PS3 | XBOX 360

Nee, Epic Mickey 2 is geen SingStar geworden en ook geen verkapte ritmegame; de tussenfilmpjes van Epic Mickey 2: The Power Of Two, die met een dikke knipoog verbeeld worden door zingende hoofdrolspelers, zijn allemaal te skippen. Waarom je dat zou doen, is mij een raadsel. Als old skool Disney-fan ben ik gewend dat er liedjes in elke film zitten, dat is traditie. Prima dat dit met de Pixar-films is losgelaten, maar in Epic Mickey 2 draait het, net als in het origineel, om traditie. Oude films, uit de begindagen van Mickey Mouse en Oswald The Rabbit, draaiden vroeger zelfs grotendeels om de muzikale omlijsting.

Stanley Burleson

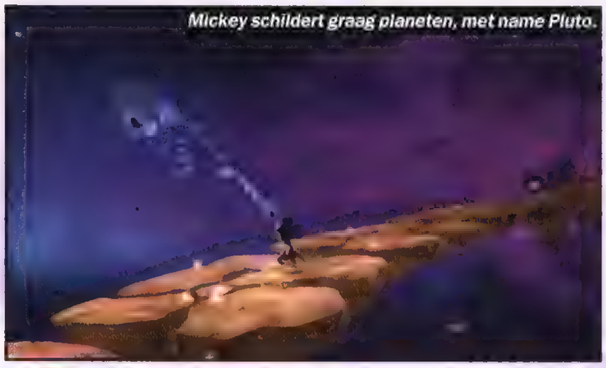
Ik zat dus grijnzend te genieten toen de Mad Doctor en zijn leger minions geruggensteund door bombastische muziek ten tonele verschenen in deel 2. Cartoon Wasteland wordt namelijk geteisterd door mysterieuze aardbevingen en de Mad Doctor belooft, al zingend als een echte Stanley Burleson (je weet toch?) te komen helpen om de ravage op te ruimen. Hij heeft spijt van zijn snode daden in deel 1 en vraagt vergiffenis. Het thema van The Power of Two is dan ook 'Who Can You Trust?' en 'Kan Iedereen Een Beter Mens Worden?' Deze tegelspreuken staan aantrekkelijke gameplay gelukkig nooit in de weg want grote baas en Deus Ex-bedenker Warren Spector geeft ruiterlijk toe dat voor elk tof ding in Epic Mickey (1) er tegelijk wel een minder goed ding was in zijn game.



Als Miele nou eens met zo'n afstandbediening zou komen, dan zou ik misschien thuis nog wel eens de was doen...

weetje weetje

De PS3 en Xbox 360-versies worden gedaan door Blitz Games uit Engeland, een studio die hoofdzakelijk licentiegames heeft gemaakt. Volgens Spector is de studio vanaf het begin bij de ontwikkeling betrokken en is er sprake van een simultane ontwikkeling. De PS3-versie ondersteunt Move.



Mickey schildert graag planeten, met name Pluto.

Hij heeft de kritieken ter harte genomen en meegenomen naar de sequel. Zo is de cameravoering enorm verbeterd, zijn de consequenties voor ingame choices deze keer veel prominenter doorgevoerd en van invloed op de gameplay en verschijnt de game nu ook op PS3 en Xbox 360.

BioWare?

Mickey en Oswald komen opnieuw samen, en deze keer als team. Deel 2 is namelijk ontworpen als co-op game, volgens het bekende drop in, drop out principe.

De computer bestuurt Oswald totdat een andere speler de controller oppakt. Dan spelen twee spelers Muis & Konijn in splitscreen en openen er zich meer opties. Oswald heeft namelijk een afstandsbediening waarmee hij vijanden wegzapt, en die hij tevens weg kan gooien als een soort boemerang.

Mickey is nog steeds in de weer met zijn paint & thinner waarmee hij zaken terug kan schilderen of juist weg kan poetsen.

De belofte van consequenties en keuzes, die Spector in deel 1 helaas een beetje liet varen, zijn deze keer veel nadrukkelijker



aanwezig. Voorbeeld: op een gegeven moment moet je kiezen uit twee deuren die ieder naar een ander gebied leiden. Kies je deur A dan blijft deur B voor altijd dicht en omgekeerd.

> **"Epic Mickey 2 wordt de game die deel 1 wellicht had moeten zijn."**

Nog een voorbeeld: er zijn momenten in de game dat je handelingen ongedaan kan maken, bijvoorbeeld omdat je als Mickey te veel weg hebt 'gethinnerd'.

In sommige gevallen kun je die acties herstellen maar dat gaat niet zomaar; vaak betekent dat flink backtracken. Heb je daar geen zin in, dan zul je moeten leven met de keuzes die je gemaakt hebt. BioWare zou er trots op zijn...



Raadseltje: Deze surrealistische kunstenaar kon verschrikkelijk goed boksen. Muhammed Dali.



VERWACHTING JAN:

Warren Spector heeft goed geluisterd naar de kritiek en dat maakt Epic Mickey 2 de game die deel 1 wellicht had moeten zijn. De aanwezigheid van co-op is een dikke opsteker...

- \+ Camera.
- \+ Co-op.
- \+ Choice & consequence.
- \- Nog steeds niet de allermooiste game.

INFO
PLATFORM ADVENTURE
JUNCTION POINT / DISNEY INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
HERFST 2012

THQ GAAT VOOR CORE GAMES

THQ zat de afgelopen maanden in zwaar weer. Na een bikkelharde herstructurering en met hernieuwde focus, richt de uitgever zich nu puur op core games. Jan bekeek in Londen of het bedrijf de daad bij het woord heeft gevoegd.

Alleen als je de afgelopen maanden onder een steen hebt gezeten, kan het je misschien ontgaan zijn dat het allesbehalve lekker liep bij THQ. Het bedrijf moest flink saneren met massale ontslagen en het sluiten van studio's (exit kidsgames) tot gevolg. Het aandeel kelderde, het bedrijf zou op het randje van de afgrond staan en zelfs CEO's van concurrerende uitgevers lieten zich publiekelijk laatdunkend uit over THQ. Een bizar soort leedvermaak want ik kan me niet voorstellen wat er leuk is aan het feit dat er honderden mensen op straat komen te staan in tijden van economische crisis.

In Londen toonde de geplaagde uitgever in ieder geval met hernieuwd elan drie potentiële toppers: Metro: Last Light, Darksiders II en Company of Heroes 2.

LINE-UP THQ ⊗ FEATURE

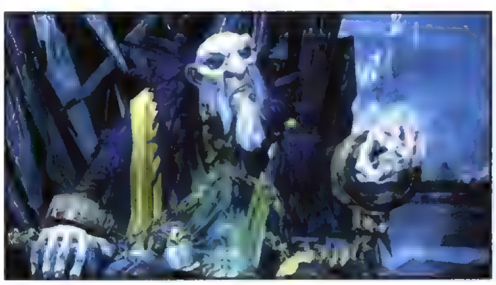
DARKSIDERS II

14 augustus 2012
PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U (later)

In Londen speelde ik het begin van Darksiders II. Letterlijk. Iedereen die straks zijn versie in z'n console of PC duwt, zal als eerste het nuvolgende ervaren. Als je geen spoilers wil, zou ik nu stoppen met lezen en skippen naar Metro: Last Light. Ben je er nog? Here we go.



De camera zweeft hoog boven een ijskoude, witblauwe vlakte. De gure wind blaast sneeuwvlokken door het beeld. Onder in beeld zien we een paarse gestalte op een dampend paard over de besneeuwde vlakte galopperen. Het is Death, de hoofdpersoon van Darksiders II. De game moet, aldus de makers, in alles twee keer zo groot worden als z'n voorganger. In omvang, in speluren maar ook in diversiteit. Het is de vierde keer dat ik de game zie en inderdaad maak ik opnieuw kennis met een totaal andere omgeving.



RPG-light

Het spel leert me hoe ik een zijwaartse wallrun maak, hoe ik klim en klauter, hoe ik hak met mijn dubbele zeisen en hoe ik wegrol of spring om vijandelijke klappen te ontwijken.

Als Death ben ik op zoek naar de Crowfather die de kennis bezit om het onrecht dat mijn broeder War is aangedaan, te herstellen. Maar eerst zal ik moeten klimmen en klauteren en wat ijswezens in splinters hakken... zaken die je je, als je een God of War of Prince of Persia game hebt gespeeld, snel eigen zult maken.

Nieuw is echter, voor een game als deze, de loot die vijanden droppen. Handschoenen, beenbeschermers, goud, schouderstukken... voorwerpen die je eerder bij een Diablo III verwacht, al is het natuurlijk al langer bekend dat Darksiders II RPG-light elementen kent.

Middels het bekende action-RPG menuutje kun je wisselen tussen wapens, uitrusting en andere zaken.

War vs. Death?

Halverwege het (korte) openingslevel komt er een subbaas, een ijsreus (of reusje als je de latere bosses in ogenschouw neemt) die met behulp van je dodge move en je snelle attacks vrij eenvoudig te vellen is.

"De game moet in alles twee keer zo groot worden als z'n voorganger."

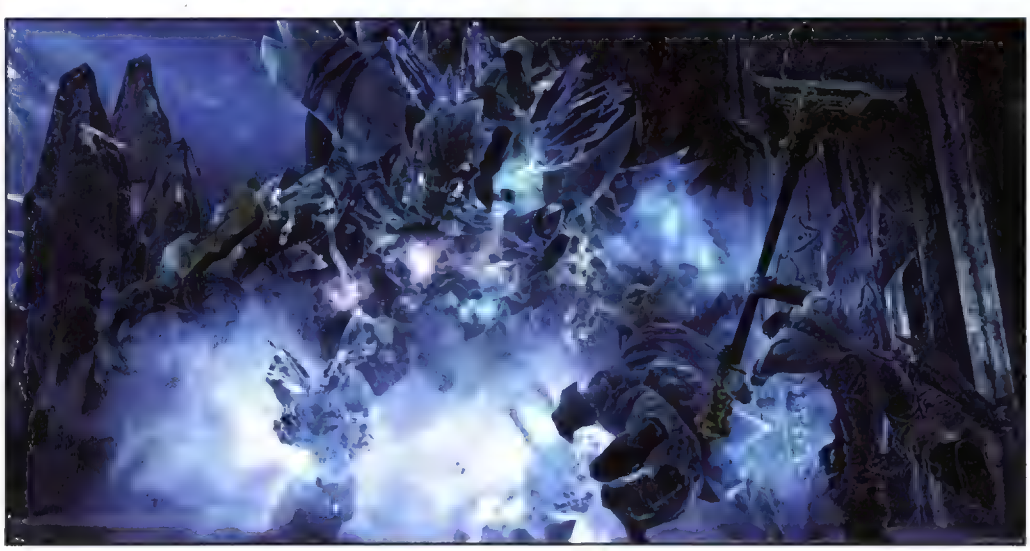
Ik klim en klauter wat verder en kom uiteindelijk bij de Crowfather die in verstandelijk opzicht behoorlijk de weg kwijt lijkt te zijn. Helpen wil hij je niet, maar hij geeft je wel wat tips en vage info over de avonturen die komen gaan.

De demo eindigt met een gevecht met... War? Althans, een donkere, bezeten versie van hem, zo lijkt het. De zaken zijn anders dan op het eerste gezicht lijkt en wat er precies aan de hand is, ga ik hier natuurlijk niet verklappen.

Mijn enthousiasme over Darksiders II is door deze hands-on in ieder geval alleen maar weer meer aangewakkerd.

weetje • weetje

De stem van personage Death wordt gedaan door acteur Michael Wincott, vooral bekend van zijn rol als Top Dollar uit de film The Crow.

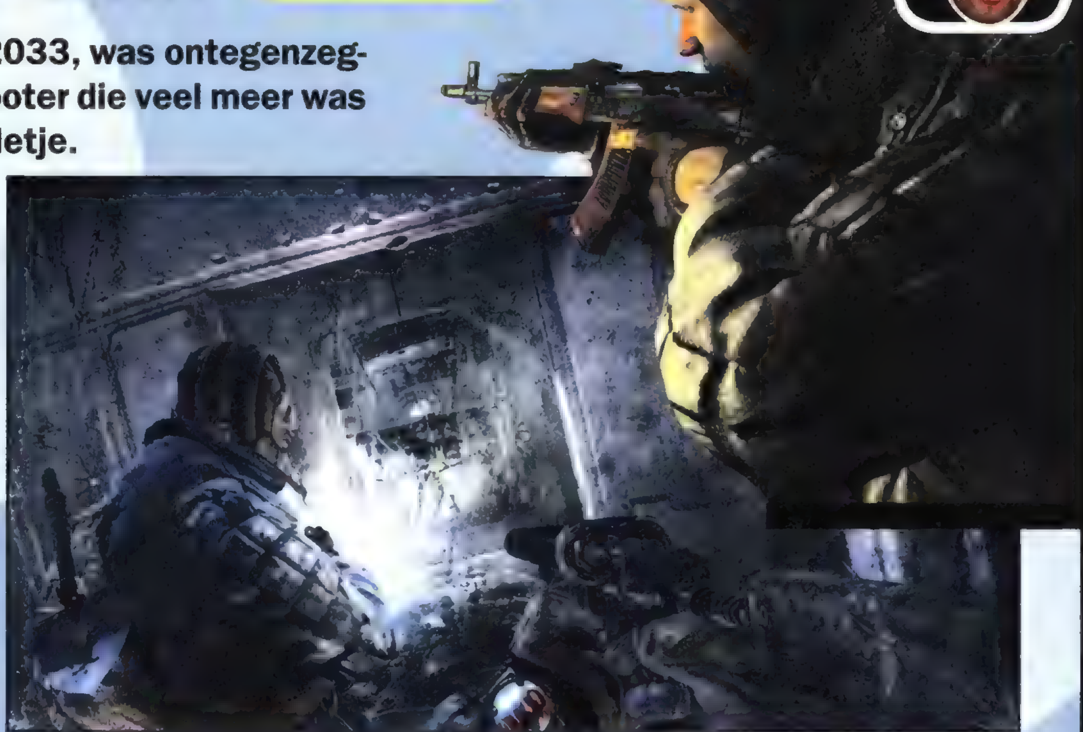




METRO: LAST LIGHT

Q1 2013
PC / PS3 / Xbox 360

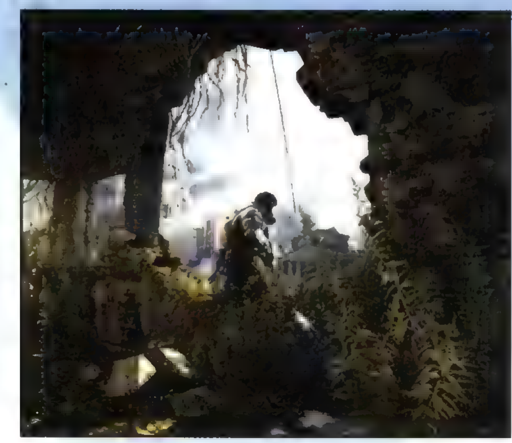
De eerste Metro game, Metro 2033, was ontegenzeggelijk een sfeervolle, unieke shooter die veel meer was dan een simpel piefpafpoef-spelletje.



Metro 2033 was een game die moeizaam tot stand kwam en bij release de nodige oneffenheden kende, maar de rare A.I., slordige bugs en het ietwat vage verhaal wisten de beklemmende, overtuigende sfeer gelukkig nooit in de weg te staan.
Metro: Last Light kent wederom die depressieve, typische Oostblok-sfeer waarbij we opnieuw in de huid kruipen van de paranormaal begaafde Artyom die in het ondergrondse metrostelsel van Moskou tracht te overleven en zo af en toe strooptochten naar buiten maakt op zoek naar munitie, voedsel en andere kostbaarheden.

Filters

De makers willen opnieuw een combinatie bieden van exploratie, first-person shooter, survival horror en adventure, geruggensteund door een spannend verhaal.



Spannend wordt Metro: Last Light zeker want tijdens de demonstratie zat ik nagelbijtend op het spreekwoordelijke puntje van mijn stoel. Artyom gaat samen met een traditionele communist (er zijn weer verschillende facties in de game) op pad om een oud theater te bezoeken en daar in contact te komen met een interessante crew mensen. Onderweg pakken ze alles wat ze pakken kunnen, qua kogels, wapens en filters voor gasmaskers. Die laatste zijn weer essentieel, want je kunt alleen met goedwerkende filters in je gasmasker bovengronds opereren.

Freaky flyer

Op het moment dat we bovengronds komen, moeten we wennen aan het overweldigende zonlicht. Moskou zelf ligt erbij als de hoofdstad van de Hel. Alle gebouwen zijn gehavend en de sporen van de atoombom zijn overal zichtbaar.
We vinden een vliegtuigwrak en kijken of we onze voorraden kunnen aanvullen. Wat daarna volgt is te freaky voor woorden, zeker voor een Frequent Flyer als ik. Artyom stuit op skeletten van passagiers maar krijgt flitsen door zijn hoofd van beelden vlak voor en tijdens de vliegtuigcrash. Wanneer hij in de cockpit belandt, ziet hij (als ware hij er op het moment van de ramp zelf bij) hoe de piloten de crash zien aankomen omdat ze de kernbom beneden zich zien exploderen, inclusief oranje paddenstoelwolk en alles verzengende vuurzee. Een scène die nog lang in mijn hoofd rondspookte.

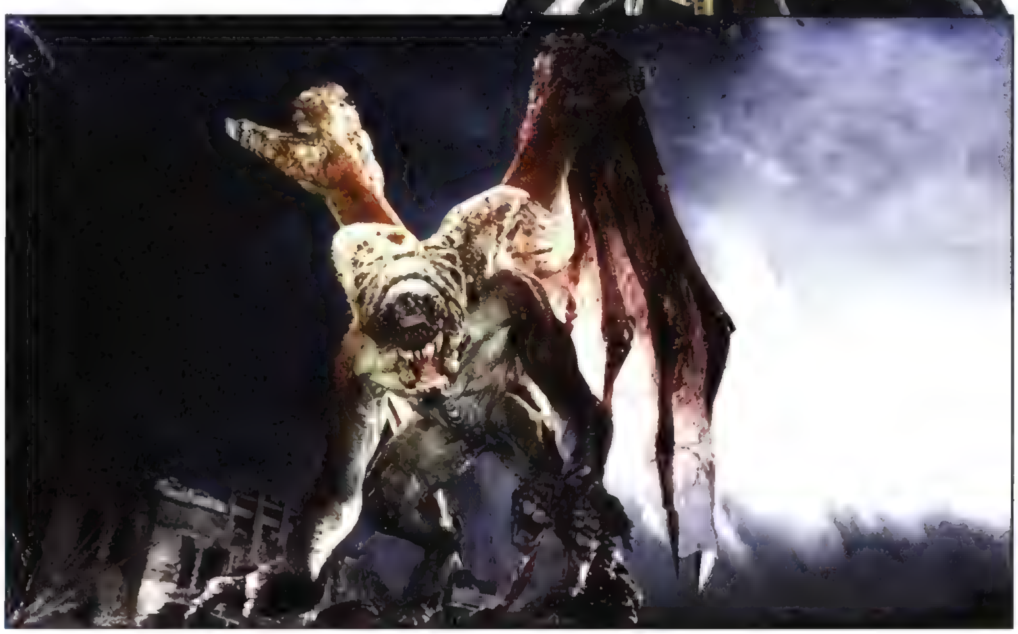
Rattenvoer

Veel tijd om op adem te komen is er echter niet, want het weer slaat om. Een enorm onweer barst los en de eerste gemuteerde ratten dienen zich aan. Deze

"Een combinatie van exploratie, first-person shooter, survival horror en adventure."

enorme beesten blijven zenuwslopende pain-in-the-ass vijanden omdat ze zich als kamikazepiloten op je werpen.
Nooit heb je in Last Light het idee een Rambo te zijn die alles en iedereen wel even neermaait. Dat geldt ook voor de aanvallen van de ratten, waarbij je meer paniekerig overeind blijft dan heroïsch de patser uithangt. Op een gegeven moment wordt de roedel reuzenratten te groot en is het rennen voor je leven. Via roltrappen duik je naar beneden. Nog één kogel heb je om de ratten op afstand te houden, en net op dat moment krijg je hulp uit onverwachte hoek. Tien seconden later en je was rattenvoer geweest...





weetje • weetje

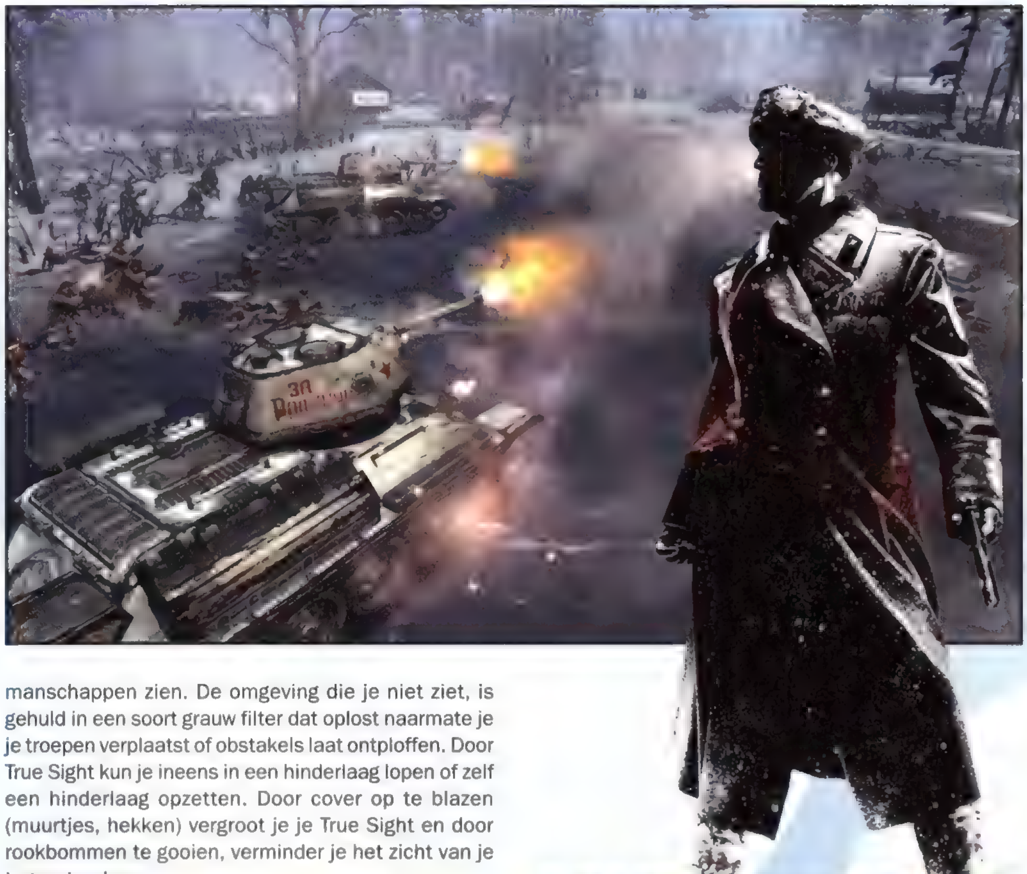
De eerste Metro game, Metro 2033, was gebaseerd op het gelijknamige boek van Dmitry Glukhovsky en verkocht alleen in Rusland al meer dan een half miljoen exemplaren. Het boek is in meer dan twintig landen verkrijgbaar.

COMPANY OF HEROES 2

Q1 2012
PC



Company of Heroes was destijds helemaal mijn ding, en ik was dan ook als een kind zo blij toen een tijdje geleden deel 2 werd aangekondigd. In Londen kreeg ik een zeer uitvoerige presentatie die qua realisme veel weg had van een WO II-documentaire die je normaliter op Discovery Channel ziet.



In Company of Heroes 2 staat het Oostfront centraal, een locatie die minder vaak verbeeld is dan Normandië en D-Day maar waar de gevechten langer, harder en bloederiger waren dan waar dan ook tijdens de Tweede Wereldoorlog. Een kleine vijftien procent van de totale populatie van Rusland liet hier tijdens de WO II het leven!
Bovendien duurde de strijd aan het Oostfront veel langer dan iedereen had voorzien. De Duitse Wehrmacht dacht zelf, volgens haar beruchte Blitzkrieg principe, aan een periode van vier maanden, uiteindelijk duurde de strijd vier jaar en luidde het de val van Hitler in.

Diepe sneeuw

Deze bittere strijd vormt de voedingsbodem voor de campagne van CoH 2 waarbij verschillende bekende en minder bekende veldslagen en gevechten tot leven worden gewekt. Dat gebeurt met de Essence 3.0 engine, een nieuwe motor die de tactische gevechten in CoH 2 powert.

weetje • weetje

Oorspronkelijk zou de South Park RPG ook aanwezig zijn in Londen maar deze titel werd op het laatste moment 'gepulled'. De officiële naam van de game lekte onlangs uit: South Park: The Stick of Truth.

Relic gooit het roer voor de sequel niet dramatisch om maar bouwt verder op de stevige fundamenten van het origineel. Grafisch maakt de game wel een reuzensprong voorwaarts. Vooral de sneeuw is prachtig en dynamisch. Soldaten zakken er in weg en dienen hun route aan te passen. Tanks laten diepe sporen achter, en granaat- en mortierinslagen maken kraters die zich daarna weer kunnen vullen met sneeuw.
Wanneer je inzoomt, zie je de belachelijke details bij de soldaten, met name qua animaties. Dit zorgt ervoor dat de acties van je troepen, zelfs in Madurodam-look, fraai en overtuigend tot leven komen.

In de fik

Nieuw is een model voor de line of sight, die True Sight gedoopt is. Dat betekent dat jij als speler ziet wat jouw manschappen zien. De omgeving die je niet ziet, is gehuld in een soort grauw filter dat oplost naarmate je je troepen verplaatst of obstakels laat ontploffen. Door True Sight kun je ineens in een hinderlaag lopen of zelf een hinderlaag opzetten. Door cover op te blazen (muurtjes, hekken) vergroot je je True Sight en door rookbommen te gooien, verminder je het zicht van je tegenstanders.

"Dit wordt de natte droom voor WO II-puristen."

Er zijn zoveel kleine details die CoH 2 een feest maken voor de tactische RTS-liefhebber. Manschappen kunnen bijvoorbeeld voor het eerst sprongetjes maken over muurtjes, vijandelijke tanks kunnen overgenomen worden en huizen en bunkers kunnen, met behulp van vlammenwerpers, in de fik gestoken worden waarna de arme zielen die zich erin verschanst hadden, gillend naar buiten komen lopen... waar jouw mitrailleurs al op ze wachten.
Het geluid is harder en heftiger geworden, waarbij de verschillende tanks, kanonnen en mortieren authentieker klinken dan ooit. Dit wordt de natte droom voor WO II-puristen.





CONCLUSIE

THQ lijkt langzaam uit zijn as te herrijzen. De drie titels die ik in Londen zag en speelde, oogden stuk voor stuk overtuigend.
Darksiders II en Metro: Last Light worden beide betere en langere sequels. En wat Relic met Company of Heroes 2 voor strategen in de oven heeft staan, wordt om je vingers bij af te likken.
THQ hoeven we voorlopig nog niet af te schrijven. Gelukkig maar...

STEEL BATTALION

HEAVY ARMOR



JJ en Kinect, dat is nou niet bepaald een match made in heaven. Misschien dat Steel Battalion: Heavy Armor daar verandering in kan brengen. Die titel klinkt immers als iets wat onze ijzervreter wel lekker zou kunnen vinden.

Ik ben niet zo'n fan van de games die met Kinect-ondersteuning uitkomen. De techniek achter Kinect is weliswaar sterk, maar het lijkt wel of ontwikkelaars er niet veel meer mee kunnen dan kids software of slappe fitnessgames mee maken.

"Ik ga hier nu niet beweren dat ik opeens een Kinect-fan geworden ben."

Ik was dus behoorlijk shocked toen ik hoorde dat de nieuwe Steel Battalion gebruik zou gaan maken van Kinect en niet langer van die enorme, peperdure controller die ik zo stoer vond. Tanks zijn cool, maar niet als ik ze wapperend moet besturen...

Geen eitje

Steel Battalion: Heavy Armor wordt gemaakt door de mannen die ook Dark Souls in elkaar hebben gezet. En dan weet je dat je geen easy piecy game voor je snufferd krijgt. From Software heeft samen met Microsoft de techniek achter Kinect verder verfijnd waardoor de camera niet alleen de bewegingen van lichaamsdelen herkent, maar ook alles in het gebied tússen die lichaamsdelen. En dat heb je hard nodig omdat je zittend in de cockpit van een tank razendsnel allerlei hendels, knoppen en trekkers moet bedienen.

Het verhaal achter Steel Battalion is simpel: in de toekomst heeft een microbe alle computerchips zum kloten laten gaan. De wereld is daardoor op technologisch gebied teruggeworpen naar de jaren veertig van de twintigste eeuw (de Tweede Wereldoorlog dus). En dus mag je in een ouderwetse VT (vertical tank) het slagveld op. En een slagveld gaat het zijn, dat kan ik je nu al verklappen.

Steel Battalion ziet er fraai en sfeervol uit. De (interactie met de) wereld, de actie de vijanden, de special effects; het zit allemaal erg goed in elkaar en oogt spectaculair. Je wil echt knokken als je ziet wat er voor je gebeurt. En hoewel je veel in een tank zit en je dus beperkt zicht hebt op de wereld om je heen, voel je je wel 'onderdeel' van die wereld: na elk raak schot storten gebouwen ineen en exploderen er verschillende tanks.



Dit soort vrouwen zijn niet te versieren. Wij zeiden vroeger al: 'bij een vrouw met een knot, zit de kut op slot!'.

Hardcore

From Software was slim genoeg om het gebruik van Kinect niet te overdrijven. Steel Battalion is een hardcore game en hardcore gamers zijn (nog) geen Kinect-adepten. Het sturen en schieten verloopt daarom gewoon met de controller. Wat je met de Kinect doet is feitelijk zorgen dat alle voorwaarden om goed te kunnen schieten aanwezig zijn. Oftewel, je doet de klep op je geschutskoepel open en dicht, je duwt de periscoop naar buiten, en als je door de spleet in de tank naar buiten wil kijken, leun je naar voren, etc. Ook gebruik je Kinect om jouw drie squadleden in de tank aan te sturen. Veeg met je handen naar links of rechts en je kijkt rond in de tank om bevelen uit te kunnen delen. En wil een squadlid vluchten, dan trek je hem terug de tank in en geef je hem een paar corrigerende tikken.



Ineens begrijp ik waarom die ultramoderne tanks in Black Ops II geen rupsbanden maar poten hebben. Dan kunnen ze bukken!

De schaamte voorbij

Ik ga hier nu niet beweren dat ik opeens een Kinect-fan geworden ben, maar de volvette actie van Steel Battalion, het brute gevoel om in een naar olie meurende tank te zitten die zich midden in een helse battle bevindt en de hardcore learning curve van de game deden me over mijn schaamte heen stappen. Helemaal omdat elke actie die je via Kinect uitvoert een logische is.

Je voelt je één met je tank en de actie en dus maak je de bewegingen die je normaliter ook in een tank zou maken. Een groter compliment kan een Kinect-aangestuurde game niet krijgen. ★



Ik heb de tekst nog niet gelezen, maar het lijkt me een shooter on rails...

weetje • weetje

Nee, maak je geen zorgen: Steal Battalion kan geheel zittend of zelfs hangend op de bank gespeeld worden. Gelukkig maar!



VERWACHTING JJ:

Steal Battalion: Heavy Armor kan wel eens een van de eerste Kinect-games worden die ook bij hardcore gamersin de smaak valt. Ik ga deze game in elk geval spelen!

- \+ De Kinect-actie voelt natuurlijk aan.
- \+ Knalt heerlijk.
- \+ Vette tank-battles.
- \- Maar hoe lang blijft een tank leuk?

SHOOTER / VOERTUIGSIMULATOR
FROM SOFTWARE / CAPCOM
22 JUNI 2012

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360



FIFA 13

De introductie van een nieuwe FIFA verloopt al vele jaren volgens hetzelfde patroon. Eerst meldt EA eind april wat ze allemaal beter gaan doen, en een maand later zenden we JJ op pad om uit te vinden of ze uit hun nek lullen of niet.



Ik schrijf dit twee weken voor het EK begint, en als jullie dit lezen hebben we 3 punten uit 2 poulewedstrijden en genoeg aan een gelijkspel tegen Portugal... Heb ik er verstand van of niet?

FIFA 12 is in mijn optiek de beste voetbalgame ooit gemaakt. Het (niet door iedereen geliefde) Tactical Defence systeem vervolmaakte een in aanvallend opzicht al prima FIFA 11.

Het leek me daarom niet makkelijk om nieuwe, grote veranderingen in deel 13 door te voeren, zonder daarbij de fijne balans van deel 12 aan te tasten.

Maar ja, niks doen was ook geen optie. Gaat de community weer zeiken. Op de EA Showcase van april kondigde EA daarom vijf aanpassingen aan:

1. First Touch Control. De aanname van de bal verloopt niet langer automatisch. Het is voortaan afhankelijk van snelheid en kracht van de pass plus de techniek van de speler.

2. Verbeterde A.I., met name terug te zien in minder voorspelbare looppatronen.

3. De physics-engine wordt getweaked zodat rare botsingen niet meer voorkomen.

4. De dribbel kan nu ook zijwaarts worden uitgevoerd en niet alleen maar vooruit.

5. De vrije trap kent meer mogelijkheden.

Allemaal zaken die, indien goed geïmplementeerd, absoluut zullen bijdragen aan een nog betere en vooral nog minder voorspelbare footie.

Veel voorspelbare patronen waren in FIFA 11 en 12 al weggewerkt, maar nog steeds had je bepaalde scorende moves die je te vaak terugzag. Bijvoorbeeld met de bal vanuit de hoek het strafschopgebied in rennen en dan hard rechtdoor de verste hoek in knallen (Ronaldo) of juist net buiten het strafschopgebied de bal met een boog hoog in de verste hoek krullen (Messi, Nasri).

Maar er over lullen is makkelijk, iets ook daadwerkelijk goed doorvoeren is een ander verhaal...

Lastiger

Nou beste FIFA-vrienden, ik kan jullie melden dat aan de basis van de game niks is veranderd. Tactical defense is still there (dus n00bs, ophouden met huilen en gewoon tanden op elkaar en oefenen), het tempo ligt niet hoger en de skill moves zijn vrijwel identiek.

Dat vasthouden aan de basis is nodig aangezien de nieuwe tweaks de moeilijkheidsgraad weer verder gaan opkrikken. En dat wordt vooral veroorzaakt door de First Touch Control. Ballen aannemen is echt een stuk lastiger geworden. Waar je vroeger in de voorhoede de eentweetjes losjes uit je mouw schudde, omdat de aanvallers de bal altijd in één keer aan de voet hadden, daar zul je nu goed moeten opletten naar wie je 'm speelt en hoe hard.

Ook moet je nu meteen met de man die de bal gaat ontvangen een goede looproute kiezen om de bal optimaal aan te kunnen nemen. Doe je dat niet, dan springt de bal van de voet of borst en loopt een verdediger er zo mee weg. Opeens kwam de matige grondtechniek van Drogba aan het voetlicht verge-



Messi is en blijft leergierig. Zo schijnt hij 's avonds vaak dvd's te kijken met de passeerbewegingen van Jan Vennegoor of Hesselink.



Ken je de slogan van de AC Milan-supporters? *'Milan, er is geen betere.'*

SCHADE BAYERN ALLES IST VORBIJ

De trip naar Keulen vond twee dagen na het echec van Bayern München in de Champions League plaats. Negentig procent van de journalisten was Duits en de meeste developers van EA Sports Engels. Vreemd hè, dat alle clips die ze tijdens de begeleidende presentatie lieten zien van Chelsea waren...



Wat gebeurt er als er nakomelingen komen van een varken en een Chelsea-fan? Dat zullen we nooit weten, daarvoor hebben varkens te veel klasse.

leken met bijvoorbeeld die van Ibrahimovic.
Dit 'euvel' geldt ook voor de verdedigers. Simpel een hard ingespeelde pass onderscheppen is er niet meer bij. Laat je 'm immers iets van de voet afspringen dan kan een aanvaller er zo mee vandoor gaan. Af en toe (zeker als je onder druk staat) is de bal gewoon wegrammen de beste optie. Ruimtes op het veld benutten en de goede kant op draaien wordt ook een stuk belangrijker. First Control maakt FIFA 13 daarmee weer een stukje realistischer. Heerlijk!

Kabouters

Ook de physics zijn drastisch aangepakt. Er vielen nauwelijks nog rare botsingen waar te nemen, terwijl lijf aan lijfgevechten juist belangrijker dan ooit zijn en dus veel frequenter plaatsvinden.
Je kunt als verdediger nu perfect met je lichaam werken. In de build die ik speelde was dat goed merkbaar en het maakte de fysiek sterkere teams zoals Chelsea en AC Milan wat overpowered en de kabouters van Barca kwamen er niet aan te pas tegen stevige verdedigers. Maar dit zal volgens EA de komende maanden nog flink getweaked worden.
Ook de aangepaste A.I. is goed merkbaar. Aanvallers lopen duidelijk alternatieve looplijnen (voorlangs kruisen bijvoorbeeld) en men probeert op de rand van buitenspel te spelen. Je zag spelers steeds inhouden en teruglopen.
Er moet ook hier echter nog wel getweaked worden, aangezien men nu net even iets te vaak buitenspel liep en dat bevorderde de spelsnelheid niet.

"Meer diepgang, minder voorspelbaar en realistischer."

Tot slot de nieuwe mogelijkheden bij de vrije trap. Het zit er allemaal in: overstapjes, mannen die je uit de muur kunt laten lopen, etc. Zelfs een metertje smokkelen met de muur is mogelijk (krijg je wel snel geel voor).
Echter, deze nieuwe manier van vrije trappen nemen vereist kennis van de nieuwe buttonlayout voor de vrije trappen en die had ik na een paar uur spelen nog steeds niet helemaal onder de knie omdat ik te weinig free kicks kreeg om te oefenen.

Meer diepgang

Ik verliet Keulen met een goed gevoel en dat kwam niet alleen doordat ik vrijwel al mijn potjes winnend afsloot (hoewel dat altijd wel helpt).
Je weet dat ik een echte diehard FIFA-fan ben, iemand die zijn potjes op skills wil winnen, die graag het echte voetbal in een footie terugziet. Iemand die bereid is veel tijd in een footie te steken als die tijd ook wat oplevert. En dat lijkt bij FIFA 13 net als bij zijn voorganger, weer te gaan gebeuren.
De vijf aanpassingen geven FIFA weer meer diepgang, maken het nog minder voorspelbaar en laten het nog meer op het echte spelletje lijken.
Mijn mede FIFA-fans kunnen daarom weer optimistisch vooruitkijken. En die paar PES-fans, tja, die moeten toch weer een jaartje wachten op een echte comeback van hun game. No chance my friends. ★

MOET FIFA 13 GEEN DLC WORDEN?

Ik krijg gemiddeld één keer per week de vraag of een nieuwe FIFA wel zijn geld waard is. 'Moeten ze er niet gewoon DLC van maken?'
Ik word eerlijk gezegd behoorlijk moe van deze terugkerende vraag. Daarom beantwoord ik hem hier voor eens en altijd. 'Nee natuurlijk niet stelletje gierige oetlullen!' Besef je eigenlijk wel hoeveel uur je bezig bent met een nieuwe FIFA? En reken dat eens om naar de euro's die je hebt gelapt voor het spel. Welke vorm van entertainment is even goedkoop?
Als je geen geld wil uitgeven, blijf dan lekker FIFA 10 met die verouderde gameplay spelen. Heb je in ieder geval de mazzel dat ik online je ass niet whoop.



Zo'n paardenstaart bij die Ibrahimovic vind ik net zo stupide als een broekrok bij een vrouw, of een zonnebril bij een nijlpaard.



VERWACHTING JJ:

De vijf aangekondigde veranderingen in FIFA 13 snijden allemaal hout en maken het spel beter, dieper en realistischer. Meer kan ik niet wensen.

+ Aanpassingen werken.
+ Nog realistischer.
+ Win 90% van mijn potjes.
+ Hé, het is FIFA.

FOOTIE
EA SPORTS / EA
NNB



SPEC OPS

THE LINE



Jan zag de potentie van Spec Ops: The Line al een tijd geleden. Toch voelt hij zich nog steeds een roepende in de woestijn. Daarom schrijft hij met een stok vijf plussen en drie minnen in het zand, om alles voor jullie nog één keer op een rijtje te zetten.

PREVIEW | PC | PS3 | XBOX 360

DE PLUSSEN

① Het verhaal

Jij speelt Captain Walker die samen met twee teammaten de doorgedraaide Kolonel John Konrad en zijn minileger een halt toe moet roepen in Dubai dat tot rampgebied is verklaard. Wat begint als een standaardmissie met drie stoere gasten, verzandt (pun intended) al snel in een Apocalypse Now/Heart of Darkness-achtig verhaal waarin met name de waanzin van oorlog en geweld ondubbelzinnig naar voren komt.

② Dubai

In deze game speel je niet in het Dubai dat je kent van tv of krant, maar in een land dat wordt geteisterd door allesvernietigende zandstormen. Dat levert een even unieke als bizarre combinatie op van ijzingwekkend hoge luxe hotels en een stad vol zandduinen. Een hele dikke plus voor de setting dus!

③ Zand

Nu we 't toch over zand hebben, het woestijnzand speelt een belangrijke rol in de gameplay.

> **"Het grimmige verhaal en dito sfeer doen echt wat met je."**

Op kleinere schaal kun je stutwallen wegschieten en glas verbrijzelen waardoor bergen zand op de vijand ploffen.
Maar er zijn ook gescripte zandstormen die de third-person cover-based gameplay volledig op zijn kop zetten. Je ziet dan geen hand voor ogen, je kunt niet meer sprinten, geen opdrachten meer geven aan je teammaten en navigeren wordt een bitch. Bijkomend voordeel: vijanden hebben dezelfde beperkingen.

④ Gruwelijk ongemakkelijk

Spec Ops is geen heldhaftige shooter. De game laat je dingen zien en doen die even gedurfd als huiveringwekkend zijn. Er zijn scènes en onderdelen waarna je echt even tot drie moet tellen en op adem wil komen. Er zijn morele keuzes waarbij er altijd verliezers zijn, en momenten waarop je beseft dat mensen niets meer zijn dan wilde beesten.
Dit zie je ook terug in de karakterontwikkeling. Waar Walker en zijn team in het begin nog zelfverzekerd en vriendelijk tegen elkaar praten, slaat de sfeer gaandeweg om en raakt het trio steeds meer afgestompt, gedesillusioneerd en doorgedraaid.

⑤ Compleet

Naast de singleplayer, wat mij betreft het kloppende hart van de game, kent de game een multiplayer mode (waar de zand-gameplay uit puntje 3 ook van de partij is) en een co-op mode. Het totaalpakket is dus behoorlijk compleet.





DE MINNEN

❶ Captain Walker

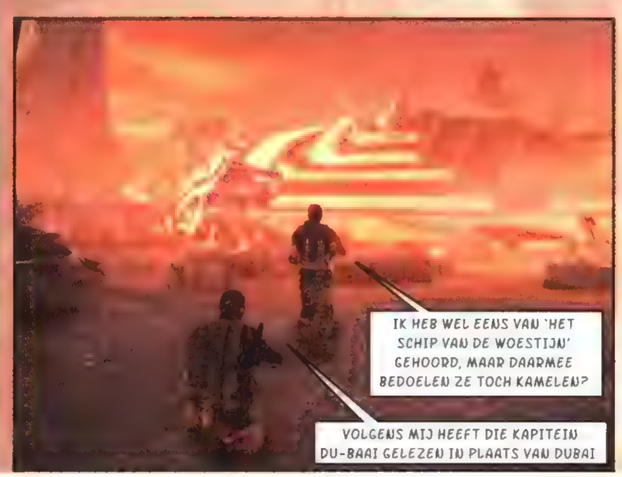
Zijn karakterontwikkeling in de game is goed, maar het uiterlijk van Walker is wel heel inwisselbaar: een standaard Amerikaanse held die bovendien ook nog eens de stem van Nolan hier-ben-ik-weer North heeft.

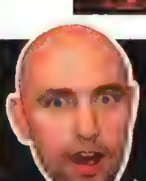
❷ Basic actie

De shooter actie als zodanig heb je al in heel veel andere games gespeeld. Weliswaar tillen de zandstormen en de gruwelijkheden de game naar een hoger niveau, maar verwacht geen revolutionaire zaken.

❸ Middle Of The Road Multiplayer

De aanwezigheid van multiplayer is fijn maar het is wel erg standaard allemaal: een levelsysteem, vijf klassen, perks... De gameplay is wel lekker intens, er is ruimte voor twee teams van elk maximaal vier spelers. ★





VERWACHTING ***JAN:***
Het mag duidelijk zijn dat het voor mij meer plus dan min is wat betreft Spec Ops: The Line. Het grimmige verhaal en dito sfeer doen echt wat met je. In het volgende nummer plak ik een cijfer op deze bloederige zandbak.

- \+ Verhaal.
- \+ Mindfucking sfeer.
- \+ Zand als gameplay-element.
- \- Actie en hoofdpersonage vrij standaard.

SHOOTER
2K GAMES
29 JUNI 2012


ALTIJD EN OVERAL !
Available on the App Store
DOWNLOAD NU GRATIS DE OFFICIËLE IPHONE-APP VAN POWER UNLIMITED.
T-Mobile NL
12:41
PU-TV
Ward en Tjeerd bij SLAM!FM Avondploeg
YO! POST! - "Een soppende
Yoooooooooooo! Wouter en Maarten...
The Abusive Man
Speciaal voor deze video die we tijdens de Mass Effect 3 PowerCheck toonde...
Bladeren met Ed
Glazen Bol Journaal: Maart 2012
Nieuws
PU-TV
Reviews
Zoek
Meer
DOWNLOAD NU!
POWER UNLIMITED
PU.NL

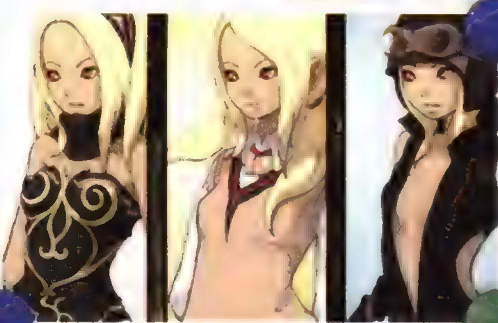
REVIEWBLAD

TOPSCORE

DIABLO III
(PAG 048)



GOLD AWARD



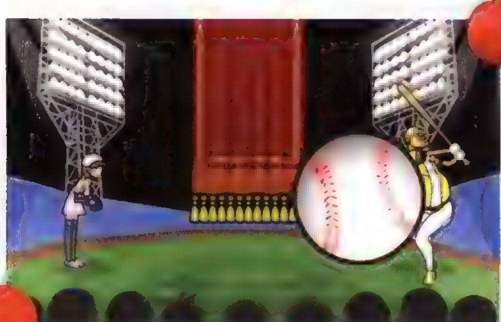
ZWAARTEKRACHT-FUCKENDE GAME

GRAVITY RUSH
(PAG. 056)

ENGE FOTO'S GAME

PROJECT ZERO 2
(PAG 059)





DEBIELE RITMEGAME

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE
(PAG. 064)

* DIABLO III (GOLD AWARD)
* STARHAWK
* SORCERY
* TERA
* GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
* MORTAL KOMBAT
* GRAVITY RUSH
* HEROES OF RUIN
* PROJECT ZERO 2: Wii EDITION
* BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE
* RESISTANCE: BURNING SKIES
* BATTLESHIP: THE VIDEOGAME
* ARMORED CORE V
* BACK TO THE FUTURE: THE GAME
* SNIPER ELITE V2

Mijn 5 centen - Cijfers onder reviews zijn altijd juist, want ze komen voort uit persoonlijke meningen, dacht ik vroeger. Maar dat is natuurlijk flauwekul. Want ik ben best vaak onzeker over de cijfers die ik geef, en waarom zou ik onzeker zijn als die cijfers altijd kloppen? Er zijn ook wel wat redenen te verzinnen waarom een cijfer 'verkeerd' kan zijn. Ik kan bijvoorbeeld een game een te hoog cijfer geven omdat ik dikke vrienden ben met de uitgever, of omdat ik iets als bijzonder origineel beschouw terwijl dit is gekopieerd uit games die ik niet kende. Verkeerde cijfers kunnen ook voortkomen uit tijdsdruk, of blindmakende liefde voor bepaalde ontwikkelaars of machines. Daar moet je als reviewer op bedacht zijn, en dat probeer ik ook te zijn. Maar hoe weloverwogen ik ook tot een cijfer ben gekomen, het zou raar zijn om het als helemaal juist te beschouwen. Misschien is dat wel de enige, nogal pijnlijke conclusie die je over de cijfers onder reviews kunt trekken: ze zijn nooit helemaal juist... maar we doen wel ons best! - *Jurjen*







DIABLO III

MAC | PC | REVIEW

De mate van hersendoodheid waar Wouter op het moment van schrijven onder lijdt, moet niet onderschat worden. Deze review wordt namelijk geschreven op het moment dat de Grote 24-uurs Diablo III Marathon op PU.nl nog vijf uur te gaan heeft. Ruis is alles wat er nog in z'n hoofd zit...

15 mei - 00:50 uur: Schreeuwend wordt er op CTRL-V en ENTER geramd. Het is eigenlijk al een half uur niet grappig meer, maar ja, je kan moeilijk woedend over het Diablo III-schijfje heen pissen en duizenden kijkers doorverwijzen naar een herhaling van De Wereld Draait Door of schrale reclames over webseks die je zelfs niet zou willen hebben als degene aan de andere kant van de webcam NIET Kelly of een tandenloze bejaarde was. Want zelfs drie geeks achter computers die tevergeefs proberen op Diablo III in te loggen, is leuker dan tot in de eeuwigheid herhalende filmpjes van greppelsletten die vergeefs proberen sexy te zijn.

Toch, het was pijnlijk dat we niet meteen om 0:00 op de dag van de launch konden beginnen met een game die vergeleken kan worden met de second coming van Jesu Christu... alleen is het de derde coming... en dan niet van Jezus, maar van de duivel. Diablo om precies te zijn!

Witte Rus

Ward, aka Barbie de Barbarian, had zich van ons het meest verheugd op deze dungeon crawler wiens naam op dezelfde eenzame hoogte staat als die van GTA en The Avengers.
Zijn gezicht doorliep alle fasen van verdriet en wegebbende hoop toen Tjeerd, na een uur proberen, EINDELIJK de overvolle, crashende servers van Battle.net wist te omzeilen en Tristram in kon wandelen. Daarna was ik aan de beurt en Ward werd steeds wanhopiger. Dit was een marteling! Een Tantaluskwelling in z'n puurste vorm! Hoe kon Blizzard miljoenen gamers vastgebonden en met een dicht getapete smoel in een bad vol White Russian (een deel vodka, een deel Kahlúa en vier delen melk) douwen en verwachten dat ze het zouden pikken!?
Maar uiteindelijk kwamen we allemaal online en gingen Tjeerd de Monk, Maarten de Demon Hunter, Ward de (zielsgelukkige) Barbarian en Wouter de Witch Doctor op pad om Diablo een nieuwe bipssnee te rijten!



(Door Arcniord)
Zelfs demonen werden ziek van het gedoe met 'error 37'.



Clicktyfus

De eerste paar uur was ik sceptisch en vroeg ik me, als Diablo-n00b, serieus af hoe ik 24 uur van deze muizerij zou kunnen overleven zonder dat mijn rechterarm er van ellende en acute clicktyfus af zou vallen.
Ward wilde vooral zo snel mogelijk, als Conan de sneltrein, door het begingedeelte heen raggen, aangezien hij dat al vier keer gespeeld had tijdens de bèta.
Toen we de eerste eindbaas, de Skeleton King, eenmaal verslagen hadden, begonnen de geluiden van bewondering en verwondering langzamerhand steeds talrijker te worden.
Ward: "De omgevingen zijn echt een stuk afwisselender dan in de vorige delen." En aangezien we de ene keer door een woestijn wandelden, de andere keer over de kantelen van een instortend kasteel en dan weer over een bebost veldje, dit alles met bizar mooie, al dan niet bewegende achtergronden, in prachtige, ronde en verse details weergegeven, geloofde ik hem op zijn woord.
"Wooohaaa *insert Limburgse krachtterm*, die effecten zijn echt fantastisch!" Ook daar kon



(Door Pinguin)
Wissel op tijd van zwaarden, anders worden ze bot.

ik het niet anders dan mee eens zijn, want hoe vijanden door de lucht vliegen, spells op je scherm geknald worden met de meest spectaculaire, oogverrekkende lichteffecten ooit en brute (sterf)animaties de kijkbolletjes teder strelen; nooit eerder heb ik zo extreem van topview graphics genoten. Mijn ogen hebben geen moment geklaagd in de volle vierentw... eh, negentien uur tijd.

"Een bijna perfecte combinatie van verslaving, uitdaging, spanning en plezier."

Rijping

Het duurde echt lang voordat ik Diablo III goed op z'n waarde kon schatten, want deze game is inderdaad zo gelaagd, diep en boeiend als al die gefreakte fanboys beweren - en ik aanvankelijk moeilijk kon geloven.
De vetste spells van de Witch Doctor kwamen namelijk pas rond level 30 beschikbaar, de game wordt echt uitdagend als je hem op Nightmare een poging geeft en je leert de meest handige battletechnieken uiteindelijk na veel ragpartijen oefening.
Je kan te makkelijke vergelijkingen maken met koffie, wijn en films van Woody Allen om vervolgens met de dooddoener op de proppen te komen dat Diablo III beter wordt na rijping, gewenning en oefening. Maar ik zeg het liever als volgt: dit is een klassieker. Dit is een Fucking GAME! Dit is een bijna perfecte combinatie van verslaving, uitdaging, spanning en plezier.
Diablo III is eigenlijk heel ouderwets, een haast Bourgondisch product, maar dan niet zo pretentieus dat het mensen meteen weer afstoot. Dat is nogal een prestatie...

Duivelse truc

Ward heeft letterlijk, zonder onderbrekingen, achttien uur lang Diablo III gespeeld, maar beweerde doodleuk dat hij de volgende ochtend gewoon weer verder zou spelen. Of dit nou complete debiliteit is of van de plee gerukte obsessie, dat laten we in het midden; maar als Diablo III geen fucking sterke, bijzonder brute en extreem verslavende dungeon crawler was geweest, dan was 24 uur genoeg tijd om hem te genezen... idioot of niet.
En ik? Ik speelde de volgende avond ook gewoon verder, alsof ik de inlogproblemen aan het begin en einde van onze 24 uur-sessie alweer vergeten was. Want dat is de beste truc die de duivel ooit gedaan heeft, nietwaar? De wereld overtuigen dat hij nooit bestaan heeft...



DISCLAIMER, SPECIAAL VOOR DE NOOB

BESTE DIABLO-NIEUWELING,
VERWACHT VAN DIABLO III GEEN CINEMATISCHE RPG-ERVARING ZOALS EEN THE WITCHER OF MASS EFFECT ONS GESCHONKEN HEBBEN. DEZE GAME SPEEL JE NIET ZOZEER OM HET VERHAAL (EEN BEETJE OM DE EPISCHE TUSSENFILMPJES) MAAR OM DE IMMER WREDER WORDENDE LOOT, HET LEVELLEN VAN JE CHARACTER(S), HET VERSLAAN VAN DE STEEDS STERKERE VIJANDEN EN HET AVONTURIEREN MET JE BUDDIES. NIET BEPAALD EEN STANDAARD ROLLENSPEL DUS.
VERGEET OOK NIET DAT BLIZZARD JE DEZE GAME, OM ZAKELIJKE REDENEN, ALTIJD ONLINE LAAT SPELEN OF JE NU CO-OP DOET OF NIET. DIT SLAAT EIGENLIJK NERGENS OP, MAAR WE LATEN ONS MAAR IN DE BUTT NEMEN VOOR ZO'N BRUUT SPEL, NIETWAAR?
GEGROET,
WOUTER,
OVERTUIGD
DIABLO-SPELER





(Door DX30nl)
Een weergave van de verspreiding van Oranjekoorts...



(Door Maddogz)
Zoom in op de huid van een vadsige puber

SCORE 90

De belachelijke FAIL die de launch van Diablo III gerust genoemd mag worden, kan ik Blizzard niet anders dan kwalijk nemen. Buiten dat is dit een ouderwetse, hardcore game van duizelingwekkend hoog niveau. Fan Ward approves, maar ook n00b Wouter is nu een willoze hoer van Diablo!

WOUTER



Dertien uur, maar dan bieden de drie overige moeilijkheidsgraden en vier andere classes nog minstens het driedubbele aan Duivels vermaak.

13+ UREN

16

BASICS

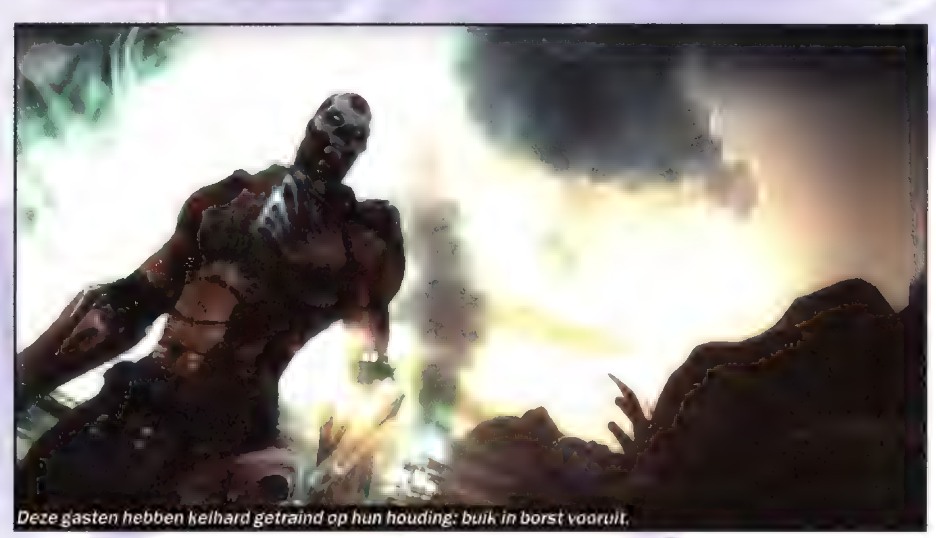
DUNGEON CRAWLER
BLIZZARD
1-4 SPELERS
OUT NOW



STARHAWK

Wanneer je aan Jeroen zijn top vijf PlayStation 3-games vraagt, dan zal daar sowieso de titel Warhawk in voorkomen. Niet zo gek dat hij als een kwijlende gek stond te springen toen Starhawk op de redactie landde.

Vijf jaar geleden, op een zonnige septemberdag, verscheen Warhawk, een online multiplayer-game die de Battlefield-gameplay naar de consoles haalde. Een third-person shooter waarbij de oorlog zich niet alleen op het land maar ook in de lucht afspeelde. In 2007 vond ik dit de vetste game op de PlayStation 3. Er werd oorlog gevoerd met tanks, jeeps en vliegtuigen. Later kwamen er downloadable packs die niet alleen nieuwe gebieden brachten maar ook nieuwe voertuigen, zoals dropships en jetpacks. Mijn lol kon dus niet op. Totdat ik een beetje uitgekeken raakte op Warhawk en er nieuwe, vettere games verschenen. Warhawk verdween uit het zicht, maar had intussen wel een plekje in mijn hart veroverd.



Deze gasten hebben keihard getraind op hun houding: buik in borst vooruit.

weetje • weetje

Alle nieuwe, nog te verschijnen maps van Starhawk zijn gratis. Er komt wel betaalde DLC, maar de maps zijn voor nop!

Avontuur

Je kunt je voorstellen dat datzelfde hartje weer oversloeg toen ik Starhawk in handen kreeg, de spirituele opvolger van Warhawk. Geen vervolg, geen game met een verbeterde engine en wat nieuwe maps, nee, Starhawk is een spiksplinternieuwe game. Het Warhawk-gevoel is uiteraard gewoon aanwezig, maar de verschillen zijn groot. Het meest opvallende verschil is misschien wel dat Starhawk een groots singleplayeravontuur heeft.

Normaal gesproken voelt de singleplayer van een multiplayergame een beetje als een bijeengeraapt zootje. Sommige gamers zien het spelen van de singleplayer dan ook vooral als een trainingsmissie voordat je online gaat knallen. Maar ontwikkelstudio LightBox heeft er echt werk van gemaakt. Het singleplayeravontuur neemt rond de vijf uur in beslag en maakt je zonder dat je het merkt, wegwijs in de grondbeginselen van de game. Het avontuur is ook nog eens boeiend genoeg om tot het einde door te blijven spelen. Maar uiteindelijk draait het natuurlijk tóch om de multiplayer...

Bouwen

Warhawk was een gebalanceerde game: zelfs de maps waarop de battles zich afspeelden, bestonden uit twee gespiegelde helften. Kende je de lay-out van je eigen basis, dan kende je ook de basis van je tegenstander. Het terrein was dus voor iedereen bekend; skills en doorzettingsvermogen gaven de doorslag. Starhawk is anders. Er is geen basis want die bouw je zelf. Je plaatst muren, afweergeschut, bunkers, etc., etc. In Starhawk zul je dan ook meer moeten



Niemand had 'm verteld dat het meer al jaren geleden was opgedroogd.

GRATIS WARHAWK

Koop je Starhawk, dan krijg je daar gratis Warhawk voor de PS One bij, een singleplayer shooter uit de tijd dat FMV nog hip was en we net kennis hadden gemaakt met polygonen. Let wel, dit is dus niet Warhawk voor de PlayStation 3, maar de originele Warhawk uit 1995.



JAN OVER STARHAWK... EN COMMAND & CONQUER

Een gemiste kans van mijn gewaardeerde collega Jeroen is het níet noemen van Command & Conquer: Renegade, want daar deed Starhawk me tijdens het spelen vooral aan denken. Voor de onwetenden: Renegade is een first-person shooter uit 2002. De gameplay was een tikje buggy en rommelig, maar voor de fanatieke C&C-fan was het waanzinnig om up, close en personal het universum van de GDI en Nod mee te maken. De bekende C&C-tanks, orca's en harvesters zag je nu van heel dichtbij en het was een feestje om in een Nod-basis alles aan gort te schieten. Met name de multiplayer van Renegade heeft raakvlakken met die van Starhawk, ware het niet dat je in Renegade direct beloond werd voor je acties en in Starhawk het beloningssysteem een beetje tekort schiet.

samenwerken dan in Warhawk. Je zult met elkaar moeten communiceren en kunt niet lukraak van alles bouwen. Je hebt immers beperkte resources en een maximum aan neer te zetten gebouwen. Bovendien zul je in modi als Capture the Flag ook aan moeten vallen en dan heb je niets aan een verzameling muren. Je zult ook wat hawks (een soort mech met een vlieg- en een grondmodus) moeten bouwen, wat jeeps, etc. Anders kom je niet zo makkelijk bij de vijandelijke basis.

"Je kunt je voorstellen dat mijn hartje weer oversloeg."

Balans

Zoals gezegd draait het voornamelijk om het bouwen en dat zorgt ervoor dat de game een stuk verrassender is dan Warhawk. Waar de gameplay van Warhawk nogal statisch was, is Starhawk juist dynamisch; elk gevecht zal anders verlopen omdat jouw team en de tegenstander voor onverwachte keuzes komen te staan. Elke basis ziet er ook anders uit, dus zelfs als je al wat routes kent, zul je moeten scouten en het terrein voor je medespelers in kaart moeten brengen.

Los van het bouwen, wat overigens erg goed en simpel werkt, moet je als speler natuurlijk wel iets kunnen winnen wanneer je online speelt. Welnu, Starhawk heeft een soort van perks, al zul je wel wat moeten doen om ze te verdienen. Denk hierbij aan een double kill met een sniper, of een kill in iemands eigen bunker. Perks zijn uitermate handig, maar je mag er maar twee tegelijk inzetten.

Doordat je in Starhawk kunt bouwen, is het lastig om aan te geven of de game net zo gebalanceerd is als Warhawk. De game zal ongetwijfeld nog worden gepatcht, in het begin zijn er immers altijd balance issues. Maar ik ga er vanuit dat alles net zo goed zal worden afgestemd als voorheen.

weetje • weetje

Heb je vroegâh Warhawk op je PlayStation 3 gespeeld, dan speel je twee old skool paintjobs voor je Hawks vrij.

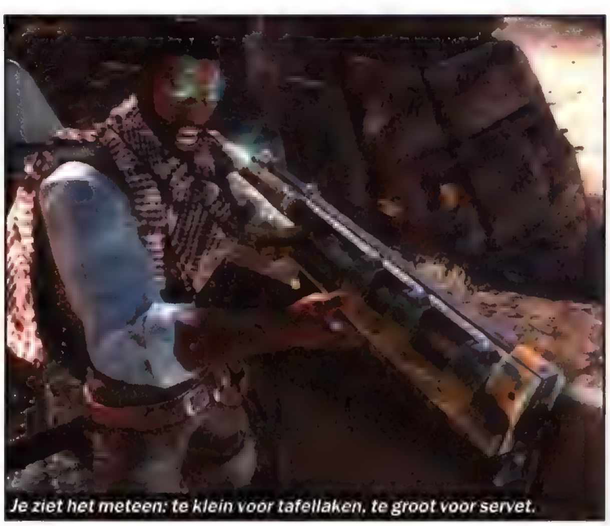
Commitment

Terugkijkend op hoe Warhawk is gegroeid heb ik goede hoop dat Starhawk eveneens een plekje op mijn favorietenlijst zal weten te veroveren. De drempel om de game online te spelen is erg laag, iedereen kan er zo mee beginnen. Wil je echter alle facetten in de vingers krijgen, dat vraagt dat wel om commitment. Je moet echt wat uren in deze game proppen om het maximale eruit te halen. Heb je dat er voor over, dan heb je er een hele toffe online multiplayergame bij!

weetje • weetje

Deed je mee aan de online bèta van Starhawk, dan zweeft The Hand of the Founder om de rechterhand van je personage, om aan te geven dat je er vanaf het begin bij was!





Je ziet het meteen: te klein voor tafellaken, te groot voor servet.



Die is helemaal klaar voor een potje zwerkbal.

SCORE 85

Starhawk is de flexibelste online shooter die ik ken. De manier waarop jij als speler je basis helemaal zelf kunt opzetten is werkelijk fenomenaal en het speelt ook nog eens als een zonnetje!

JEROEN



Na vijf uur heb je de singleplayer campaign doorgespeeld en dan begint het echte (online) werk pas, als je daar al niet aan was begonnen!

10+ UREN

16

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
LIGHT BOX INTERACTIVE / SANTA MONICA STUDIO / SCEB
1-32 SPELERS
OUT NOW

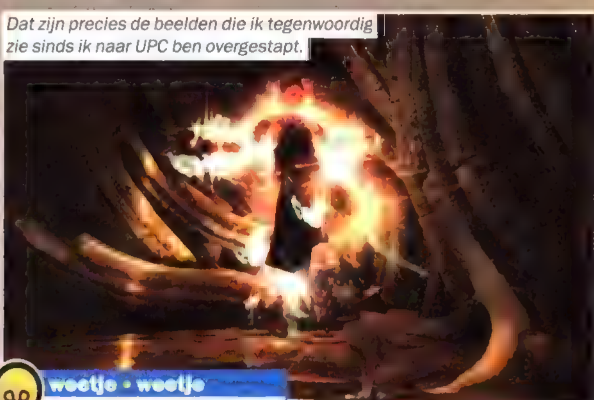


SORCERY



Goed idee: een game als Sorcery uitbrengen als de warme, kleffe zomer net uitbreekt. Wouter is dan namelijk sowieso al maximaal chagrijnig, zelfs als hij niét vies zwetend hoeft te zwaaien met een lichtgevende bol op een zwarte staaf.

Het is niet onverstandig om een toverstafjesgame te releasen in een wereld waarin Harry Potter vereerd wordt als koning, heerscher en überpapi in plaats van gewoon als het ventje met die bril en dat toverstafje in zijn slapgepolste handje dat ie natuurlijk is.
Alle Rowling-verslaafden, die van ellendig gebrek elke avond LEGO Harry Potter 2 spelen om vervolgens huilend in slaap te vallen met de DVD van Deathly Hallows part 2 en op hun borst een voor de vijftigste keer opengeslagen Philosopher's Stone, zullen alles met toverfallussymbolen in de hoofdrol verwelkomen als een teiltje op een Twihard-conferentie.



Dat zijn precies de beelden die ik tegenwoordig zie sinds ik naar UPC ben overgestapt.

weetje • weetje

Toegegeven, Gandalf is geen kansloze tovenaar. Hij was per slot van rekening een van de Istari en die hadden de vrij nuttige taak om Sauron te dwarsbomen, zonder zelf al te machtig te worden.

Voorgaande klinkt trouwens alsof ik niets dan minachting heb voor de Dreuzels van deze wereld, maar niets is minder waar. Sterker nog, ik ben momenteel bezig alle Harry Potter films op Blu-ray nog eens te zien en krijg een hernieuwde liefde voor deze briljante fantasy-reeks (eh, de films ervan dan). Voornamelijk omdat ik het nu allemaal écht snap! Behalve dan één ding...

Maatschappij-schuim

Kijk, tovenaars hebben vaak geen functie in de maatschappij. Dat is zo in Sorcery, maar ook iemand als Aleister Crowley is een kansloze drugsverslaafde, TiTa Tovenaar is een werkloze dwaas, Faust een satanische Duitser en laten we het al helemaal niet hebben over The Wizard of Oz, dat trieste, kleine ventje.
Dit is eveneens het enige probleem dat ik heb met het verhaal van Harry Potter. Ik bedoel, waarom leren Harry & Friends die trucjes eigenlijk? Waar is die zevenjarige opleiding goed voor? Zodat ze administratief werk kunnen doen in The Ministry of Magic? Lijkt me dat ze daar een beetje overgekwalificeerd voor zijn. Is er een of andere (buitenaardse) dreiging waar ze hun toverkrachten tegen moeten gebruiken? Nee, er is alleen Voldemort en de Deatheaters en die hebben zelf zo'n beetje allemaal op Hogwarts gezeten, dus daar is de school niet voor in het leven geroepen.
Is het dan net zo als de School voor Journalistiek, dat je na je opleiding eigenlijk alleen maar docent kan worden? Is het hoogst haalbare na zeven jaar tovenaarsschool de felbegeerde positie van leraar DADA (Defense Against the Dark Arts)? Wat een uitzichtloos bestaan...



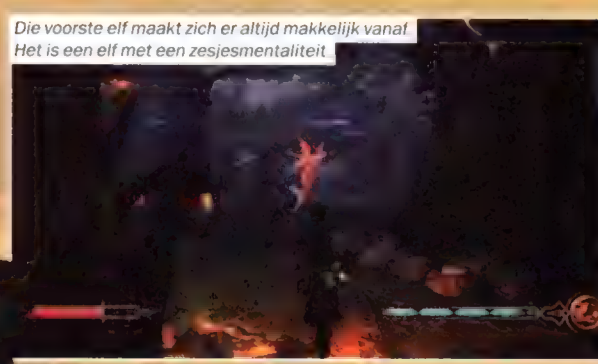
Dus hier haalt mijn vrouw haar recepten vandaan.



> **"Een familievriendelijk, vermakelijk avontuur."**

Too hot, homey

Finn, de leerlingtovenaar in Sorcery, heeft ook geen nuttig werk (behalve de sloof zijn van z'n oppertovenaar), maar hij gaat dan tenminste nog op avontuur. Best een leuk avontuur zelfs, met prima geschreven dialogen vol Hollywood-achtige grapjes, verweven in een aardig verhaal. Jammer dat tovenaar zijn zo'n kansloos bestaan is en het zwaaien met zo'n stafje niet erg lang leuk blijft. Bovendien is het veel te heet voor die shit...



Die voorste elf maakt zich er altijd makkelijk vanaf. Het is een elf met een zesjesmentaliteit

SCORE 68

Toverstafmeppen met de Move blijft niet lang leuk en werkt ook lang niet altijd lekker. Jammer, want hoewel Sorcery té zwaar leunt op twee redelijk interessante characters in een clichématige fantasywereld, is het een familievriendelijk, vermakelijk avontuur.

WOUTER



Ongeveer vijf uur gematigd plezier, plus een uur aan ergernis om het feit dat je spell weer eens niet werkt *wapperwapper* 'DOE DAN IETS!!!!'

6 UREN

12

BASICS

3D ACTION ADVENTURE
THE WORKSHOP / SCE SANTA MONICA / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

DIABLO III STEELSERIES MUIS & HEADSET

STEEL SERIES

Voor een Diablo III-speler is niets zo belangrijk als zijn muis. Daarom heeft Steelseries in samenwerking met Blizzard een super-de-luxe Diablo III-muis ontwikkeld.
De muis gaat gegarandeerd tien miljoen muisklikken mee en die ga je ook wel nodig hebben als je een fanatieke Diablo-speler bent. Het aantal muisklikken wordt zelfs bijgehouden als je dat wilt, zodat je precies weet hoeveel klikken je in Sanctuary nodig hebt om al dat duivelsgebroed af te slachten.
Hoe die slachtpartijen klinken, hoor je dan natuurlijk via de Diablo III-headset die net als de muis een mooie, rode gloed afgeeft. De headset kan, in tegenstelling tot de muis, pulseren op de input van je gamegeluid.
Gelukkig is de headset lekker licht waardoor ie langdurig prettig zit, en oh ja, hij heeft een microfoon die je uit kan trekken wanneer je hem nodig hebt.
Zowel de muis als de headset zijn, net als Diablo III zelf, alleen geschikt voor Mac en PC.





69,99 Euro ★★★★

119,99 Euro ★★★★

THE NEW iPAD

APPLE

De meningen over de nieuwe iPad zijn nogal verdeeld. Let op; ze noemen 'm dus niet de iPad 3, maar 'de nieuwe iPad'. Echter, los van de naam is er eigenlijk helemaal niet zo heel veel nieuw aan die 'nieuwe' iPad.
De grootste verbetering zit 'm in de resolutie. Deze iPad maakt namelijk gebruik van het zogenoemde retina display, en dat zorgt voor een resolutie van maar liefst 2048 x 1536! Ter vergelijking, een hd-tv telt 'slechts' 1920 x 1080.
Je snapt dan ook wel dat foto's er prachtig op uitzien, maar met name het gamen heeft een grafische upgrade gekregen die niet minder dan fucking briljant is!
Daarnaast zit er nu een 5 Megapixel camera op de iPad, en die stelt je niet alleen in staat schitterende foto's te maken (mits je genoeg licht hebt) maar geeft je ook nog eens de mogelijkheid om Full HD te filmen. Nou hebben we nog zelden iemand met z'n iPad zien filmen, maar het kan, en jij weet het nu.
Voor ons telt in deze rubriek echter vooral de verbeterde resolutie die games een flink stuk aangenamer maken om naar te kijken, maar of dat reden genoeg is om je oude iPad op marktplaats te zetten...



479 Euro ★★★★

SONY 3D DISPLAY

SONY



Een jaar geleden kondigde Sony tijdens de E3 haar 3D-Display aan. Een klein formaat (24 inch) 3D-beeldscherm gericht op de PlayStation gamer.
Belangrijkste troeven van het beeldscherm zijn de prijs en de mogelijkheid om (sommige) games samen te kunnen spelen op één scherm. Dat geldt bijvoorbeeld voor Gran Turismo waarmee je op deze display tegen elkaar kunt racen op één scherm waarbij iedere speler (met behulp van de bijgeleverde bril) zijn eigen beelden ziet. Geen splitscreen meer dus, maar full screen tegen elkaar racen. Nadeel van deze optie is dan wel dat de beelden niet in 3D zijn.
Deze zogenaamde SimulView wordt overigens door lang niet elke game ondersteund. Ten tijde van de test ging het nog slechts om een handjevol titels.
Bedenk verder dat dit scherm echt alleen voor gamen bedoeld is. Het mist bijvoorbeeld de mogelijkheid om DVI of een antenne aan te sluiten, en het scherm is net effe te klein om in je woonkamer neer te zetten en er je digitale tv op aan te sluiten.
Mocht je echter op zoek zijn naar een 3D-monitor om op te gamen, dan is deze qua prijs en performance een goede optie, maar het is, nogmaals, dus geen alternatief voor een grote hd-tv.

499 Euro ★★★

PC | REVIEW



TERA

Ward stond het schaamrood op de kaken toen hij de wereld in dook van de Koreaanse MMO TERA. De game die al dik een jaar uit is in het land waar StarCraft een religie is, heeft namelijk niet veel om het lijf, letterlijk...

Het zijn spannende tijden in het MMO-genre. De expansion Mist of Pandaria voor World of Warcraft komt eraan, Star Wars: The Old Republic doet het redelijk en Guild Wars 2 staat te popelen om het genre eens flink op de schop te nemen.
Tussen dat geweld door steekt The Exiled Realm of Arborea, in de volksmond ook wel TERA genoemd, de kop op. Een Koreaanse MMO die wat eigen vernieuwingen met zich mee brengt, maar ook erg veel tradities en cultuurverschillen overdreven onderstreept.

Polygonenporno-fetisjisme

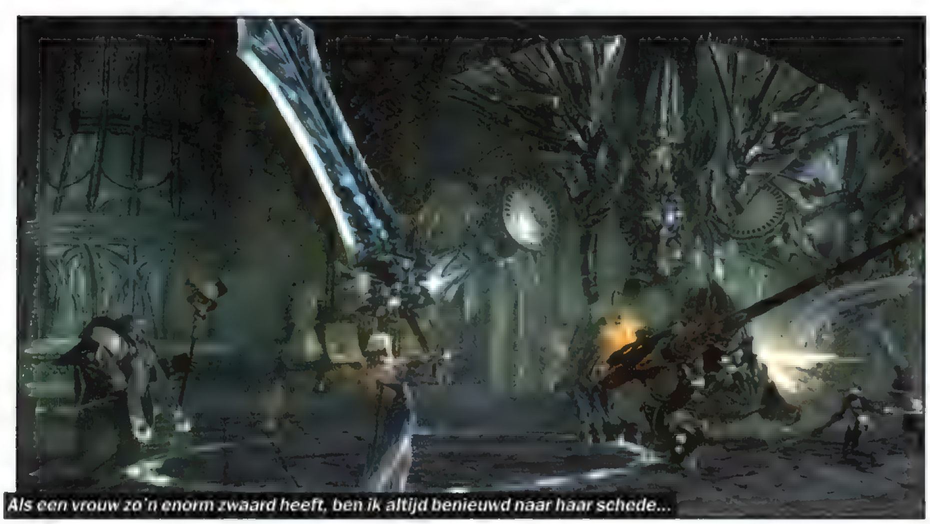
Aziaten blijven vreemde snuiters en de cultuurverschillen met het Westen worden ook in TERA snel duidelijk als je de game opstart.
In het begin maak je zoals in bijna iedere andere MMO een keuze uit typische klassen die fungeren als tank, healer of DPS, maar die hebben hier (op een lieve kleine panda na) het uiterlijk van een androgyne man of vrijwel naakte vrouw. En anders is er nog dat kinderlijke ras waarbij je dankzij een veel te kort rokje al tijdens het customizen van je personage zonder pardon tegen een slipje aankijkt.
Ja, de polygonenpornofetisjisten en cyberpedofielen onder ons komen behoorlijk aan hun trekken in TERA. Zeker wanneer je lange touwladders op moet klimmen en een aangezicht van onderen kiest, of als je gewoon rondrent en de slip van je jas mooi uit elkaar splijt om een string tussen twee welgevormde billen te tonen.
Het gaat zelfs mij allemaal wat ver, en als deze stijl je niet aanstaat, dan weet je nu al dat je ver weg moet blijven van deze game.



Zo, daar wil je als man wel mee naar battle...

Graphicshoeren

Wie echter wel voet zet in de wereld van TERA zal overdonderd worden door haar pracht en praal. Zo staat in het openingsgebied, The Island of Dawn, een toren die meer weg heeft van een prachtige, groteske boom die in bloei staat.
De visuals zorgen er dan ook voor dat TERA allesbehalve een straf is om te spelen. Deze MMO is een van de mooiste en fantasierijkste die ik tot nu toe heb gezien.



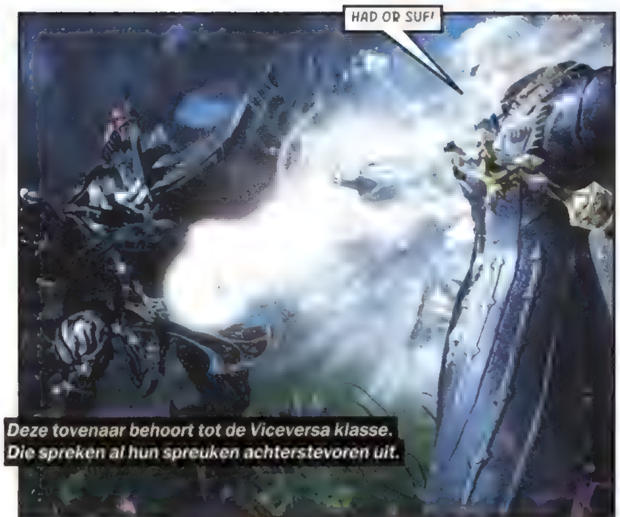
Als een vrouw zo'n enorm zwaard heeft, ben ik altijd benieuwd naar haar schede...

Big Ass Motherfuckers

Naast de visuele pracht heeft deze MMO nog een onderscheidende factor en dat is gelijk het sterkste punt van de hele game: de combat.
In TERA vecht je namelijk niet met auto attack en switch je niet met TAB van vijanden terwijl je je vaste cyclus van aanvallen ritmisch afwerkt zoals in World of Warcraft, nee; de combat in TERA speel je eerder als een third-person action game.
Dat betekent dat je zelf positie moet kiezen, moet aanvallen, maar ook aanvallen moet ontwijken. Hierdoor spelen niet alleen je level, gear en skills die je hebt vrijgespeeld een rol, maar ook hoe goed je bent. Zo blok je niet zomaar als je een tank class speelt, maar moet je



Dan sta je zeker op vijf meter afstand en kun je toch zomaar beschuldigd worden van ongewenste seksuele intimiteiten.



Deze tovenaar behoort tot de Viceversa klasse. Die spreken al hun spreuken achterstevoren uit.

SPEEL TERA GRATIS

Terwijl veel MMO's overgaan op een free to play model waarbij er geld wordt verdiend aan microtransacties, kiest TERA toch weer voor het model waarbij je elke maand een bedrag over moet maken om te kunnen spelen.
Er is echter een manier om gratis te spelen. In de game kun je namelijk van in-game goud Chrono Scrolls kopen. Deze kun je vervolgens weer ruilen tegen gametijd.
Iets dat ze hebben afgekeken van het PLEX-systeem van Eve Online en betekent dat je de game daardoor wel actief moet blijven spelen als je geen zin hebt om te dokken.

dit echt timen zoals je dat bijvoorbeeld zou doen in een game als Dark Souls.
Dit gevechtssysteem is leuk om wat simpele vijanden mee te lijf te gaan, maar komt pas echt goed tot zijn recht bij de veel grotere vijanden die je in TERA in grote hoeveelheden tegenkomt. Deze worden ook wel Big-Ass Monsters (BAMs) genoemd, en kun je dankzij het vechtsysteem in je eentje te lijf gaan. Iets dat echt fantastisch voelt, zolang je maar goed ontwijkt en strategisch vecht. Hierdoor alleen al is TERA een frisse wind binnen het genre.

Been there...

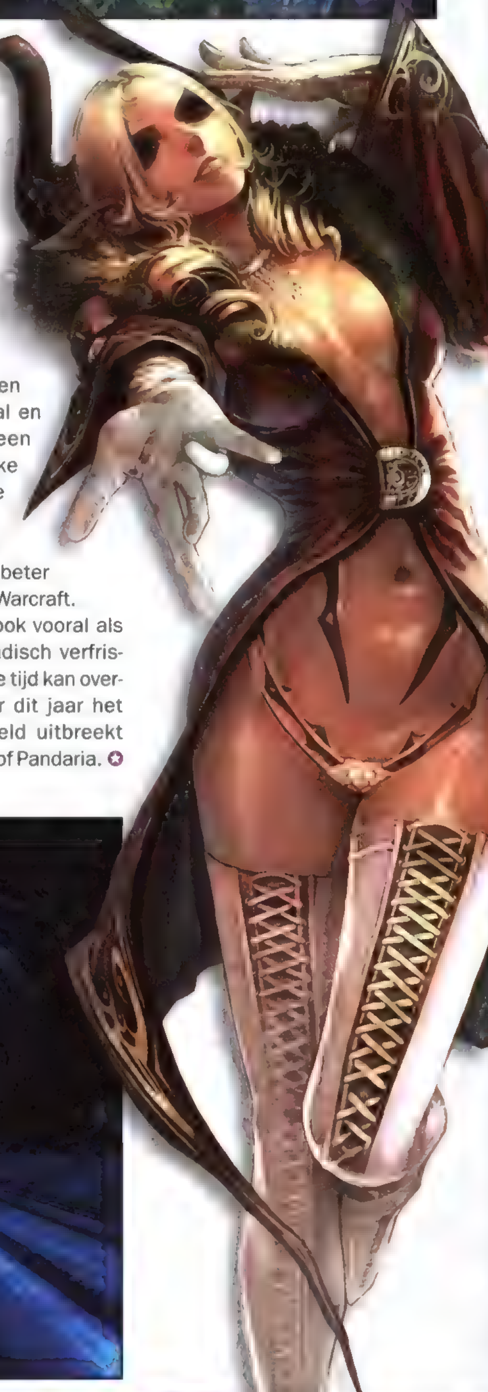
Die wind begon voor mij echter al vrij stel te stinken. Want met uitzondering van genoemd vechtsysteem, is de game zo traditioneel als het maar kan.
Zo klikte ik na de welbekende muren aan tekst al snel door de quests heen zonder ze te lezen en voelde ik me weer een loopjongen die tien van deze en tien van die monsters moest omleggen om vervolgens een nutteloos ingrediënt aan een net zo betekenisloos figuur te geven.

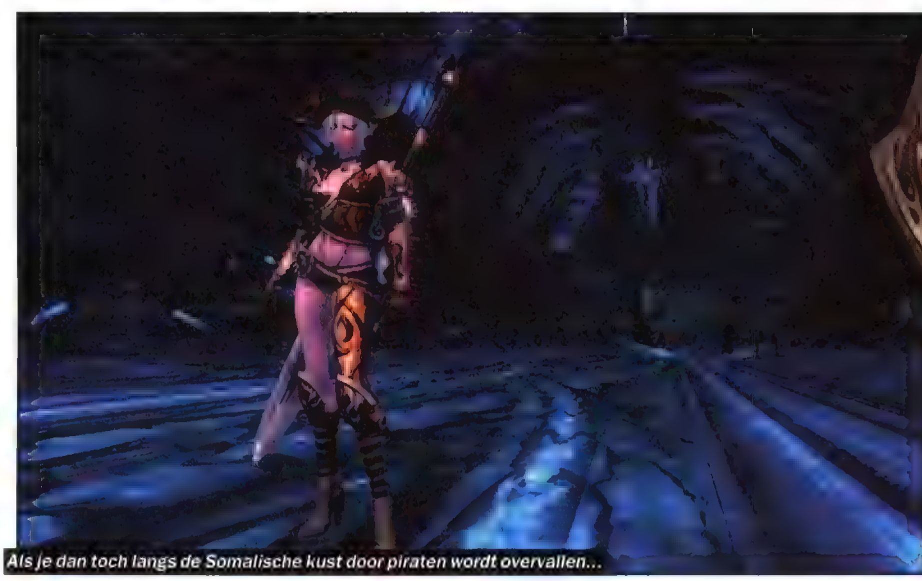
Met deze gameplay ben ik wel klaar en het is de reden dat ik het niet lang volhoudt in een MMO. Van de combat en pracht en praal heb ik genoten, maar als je op zoek bent naar iets fundamenteel anders dan World of Warcraft dan kun je TERA overslaan. Tenzij je natuurlijk alles te gek vindt aan een traditionele MMO en alleen kritiek had op de combat. Ik ben echter klaar met van uitroepteken naar vraagteken rennen en muren aan tekst te moeten lezen.

> **"Een prima en degelijke MMO binnen de oude traditie."**

Tussen wal en schip

Bij het spelen van TERA kwam ik dan ook een beetje van een koude kermis thuis. Dat heeft echter niet alleen met de MMO zelf te maken, maar vooral met de ontwikkelingen binnen het genre.
Na een weekend opgesloten te hebben gezeten met de makers van Guild Wars 2 en hun game verlang ik veel meer van een nieuwe MMO. Mist of Pandaria gooit niet voor niets het roer flink om en het genre zal later dit jaar mogelijk grote veranderingen ondergaan.
TERA blijft voor mij nog te veel in het verleden hangen.
Voor mij valt de game daarom een beetje tussen wal en schip. Het is een prima en degelijke MMO binnen de oude traditie, maar doet naast de combat niets beter dan een World of Warcraft.
Ik zie TERA dan ook vooral als een leuke, sporadisch verfrissende MMO die de tijd kan overbruggen tot later dit jaar het echte MMO-geweld uitbreekt met GW2 en Mist of Pandaria.





Als je dan toch langs de Somalische kust door piraten wordt overvallen...

SCORE 75

De vernieuwende combat en visuele pracht geven TERA bestaansrecht, maar de game doet verder niets nieuws binnen het genre. Het is daarom vooral prima tijdverdrijf tot later dit jaar het echte MMO-geweld uitbreekt.

WARD



Voor mij was het wel klaar na een uurtje of veertig, wil je langer door dan moet je goud scoren om extra speeltijd te verdienen, of dokken.

44+ UREN

BASICS

MMORPG
BLUEHOLE STUDIO / UBISOFT
OUT NOW



GHOST RECON FUTURE SOLDIER



Vandaag de dag een shooter uitbrengen, is als al je geld op één getal zetten bij roulette. Je kunt flink winnen, maar de kans is groter dat je zwaar verliest. JJ kijkt of de nieuwe Ghost Recon een kans heeft.

Ghost Recon: Future Soldier stelde Ubisoft voor een dilemma. Moest men de Hollywood-kant opgaan (à la Call of Duty) of tóch kiezen voor het eigen, meer tactische karakter van de serie? Oftewel: lees je missie, plan je aanvalsroute, kies de juiste wapens en stuur je mannen over het slagveld. Erg hip zijn dat soort shooters niet meer... en Ubi-baas Guillemot wil graag groot worden.

Gelukkig bleef schoenmaker Ubisoft (redelijk) bij zijn leest. Mogelijk komt dat door een grafische engine die een paar jaar achter loopt (echt Hollywood-spektakel is daardoor onmogelijk), maar vooruit. De grafische beperkingen zijn echter wel duidelijk zichtbaar: gezichten en cutscenes zien er gedateerd uit, animaties lopen soms stroef en men heeft allerlei kunstgrepen uitgehaald (sneeuwstormen, elektronische storingen, dichte behuizing en dergelijke) om een gebrek aan detail te maskeren. Maar genoeg gezeur over de graphics. Het is gameplay boven graphics en op dat vlak maakt Ghost Recon: Future Soldier veel goed.



Deze gasten zijn trouwens verplicht om hun telefoontje altijd bij zich te hebben. Ze zijn van de Luchtmobieltjes Brigade.

GUERILLA

Ik ben geen co-opman. Ik haat verliezen als ik met kneuzen moet samenwerken. Maar in Ghost Recon: Future Soldier is co-op uberwreed. Misschien wel de wreedste co-op die ik ook heb gespeeld. In Guerilla werk je maximaal vijftig waves af met je squad, waarvan elke tiende wave een stealth wave is. Ik beloof je de pittigste battles uit je leven!

Brandhaarden

Ik kan je niet vertellen hoe verfrissend het is om eindelijk weer eens een ander soort shooter te spelen dan het type Call of Duty of Gears of War. Weg Rambo-mentaliteit; eindelijk missies die je moet plannen en voorzichtig dient uit te voeren. Je stuurt in Future Soldier een squad aan van vier moderne soldaten (in de nabije toekomst, beetje Black Ops 2-tijd) dat door de Verenigde Staten naar allerlei brandhaarden wordt gestuurd om mannetjes te bevrijden, mannetjes op te pakken, bases op te blazen, etc. Dit houdt in: voorbereiden, droppen en dan in tachtig procent van de missies op afstand én met de geluidsdemper erop vijanden uitschakelen. Dat kun je zelf doen, of door je squadleden te vertellen wie te poppen. Ook kun je gebruikmaken van Drones die je een beter overzicht geven van het slagveld en de posities van je mannen.

Future Soldier is niet zo hardcore als de Rainbow Six-serie en ook minder extreem als de eerdere Ghost Recon-delen. Je hoeft niet elke positie te plannen. Maar als je Future Soldier op Hard speelt, dan moet je wel echt vooruit denken... en rustig blijven. Zeker in de latere levels kreeg ik heerlijke shootouts voor m'n kiezen waarin ik echt een minuut of vijf aan het knokken was op een plein. En dat heb ik echt maanden, misschien wel jaren niet meer meegemaakt.



Kleine smetten

Ik kan iedereen die (even) klaar is met de run-and-gun gameplay (Max Payne 3 doet het ook) aanraden Ghost Recon: Future Soldier te gaan halen. Grafisch is dit zeker niet de beste game, de vijand weet je soms wel eens té goed te vinden en niet elke situatie is even overzichtelijk. Maar dat zijn kleine smetten op het blazoen van een shooter die je eindelijk weer eens een beetje laat nadenken bij wat je doet en je daadwerkelijk laat zweten, van het harde werken of de angst dat de vijand je weer eens lelijk ingesloten heeft.



Dat lijkt wel zo'n geldtransportwagen. Die zijn hier dus echt van de afdeling transplof.

REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

SCORE 85

Fuck de graphics, Ghost Recon: Future Soldier is een heerlijk verfrissende shooter die je superspannende battles voorschotelt en met zijn co-op zelfs de top van het genre haalt.

JJ



Tactical shooters speel je op Hard en no way dat je dan binnen zes uur klaar bent.

20+ UREN

16

BASICS

TACTISCHE SHOOTER
UBISOFT
1-12 SPELERS
OUT NOW

MORTAL KOMBAT





Bloed! Tieten! Ingewanden! Borsten! Hersenen! Memmen! Ledematen! Prammen! Schedels! Voorgevels! Wonden! Bloemkolen! Botbreuken! Jetsers! Klinkt als Mortal Kombat. Klinkt als iets voor Samuel.

Mortal Kombat was voor hardcore fightgamers een beetje wat Skrillex nu is voor fans van dubstep: uiterst vermakelijk en populair maar ook oppervlakkig en gehaat. Toen de serie vorig jaar echter een erg succesvolle reboot kreeg, waren zelfs de meest elitaire fans van het genre onder de indruk. Mortal Kombat was namelijk teruggegaan naar de 2D-roots, met een vernieuwd vechtsysteem dat zowel toegankelijk als diepgaand was, en het bevatte een singleplayer die zo achterlijk goed was dat het een compleet nieuwe maatstaf creëerde voor het genre.

De snelle, vloeiende, Street Fighter-achtige gameplay speelde lekkerder weg dan ooit, en kreeg alle aandacht die het verdiende in de enorm veelzijdige Challenge Tower. In deze modus moest de speler driehonderd uitdagingen zien te klaren, die allemaal een originele of hilarische twist gaven aan de overbekende fighter-gameplay. Het was de meest verslavende extra mode ooit gezien in een vechtgame, en daar is geen woord van overdreven.

Belachelijk

Misschien nog wel indrukwekkender was de hilarische en behoorlijk uitgebreide Story mode, waarin het verhaal van de oude Mortal Kombat-trilogie opnieuw werd verteld met toffe tussenfilmpjes en intense gevechten. Het bewees dat een competitieve fighter veel meer te bieden kon hebben aan de eenzame speler dan slechts een Arcade mode waarin een rits saaie gevechten afgewerkt dient te worden.

Het schudde heel het genre wakker, en alleen al daarvoor verdiende Mortal Kombat een Nobelprijs. En oh ja, het had die brute X-Ray-superaanvallen. En lekkere wijven met dikke tieten. En overdreven veel bloed en geweld. En ninja's in achterlijke outfits. Excellent.

Mortal Kombat was misschien geen Street Fighter, maar verdomme, wat was het toch belachelijk leuk allemaal. En dat alles is nu, een jaartje later, opnieuw uitgebracht voor de PlayStation Vita.

weetje • weetje

Het extra personage Rain, de paarse ninja die met wateraanvallen vecht, is een verwijzing naar het bekende nummer 'Purple Rain' van Prince.

Ongein

Ja, als je het hele pakket vorig jaar al gespeeld hebt dan zal deze versie zonde van je centen zijn, maar persoonlijk vind ik het heerlijk om ook in de trein Mileena d'r rotkop van d'r heerlijke romp af te rukken. Daarnaast zit alle extra (DLC) meuk er vanaf moment een (gratis) in.

"Heerlijk om ook in de trein Mileena d'r rotkop van d'r heerlijke romp af te rukken."

Het tofste is echter de toevoeging van een compleet nieuwe Challenge Tower, waarin honderdvijftig extra uitdagingen zitten. Toegegeven, de meeste zijn van niveautje iPhone, met onnodig gehannes op het touchscreen (bloed van het scherm vegen, dat soort ongein), maar ik heb me er extreem goed mee vermaakt.

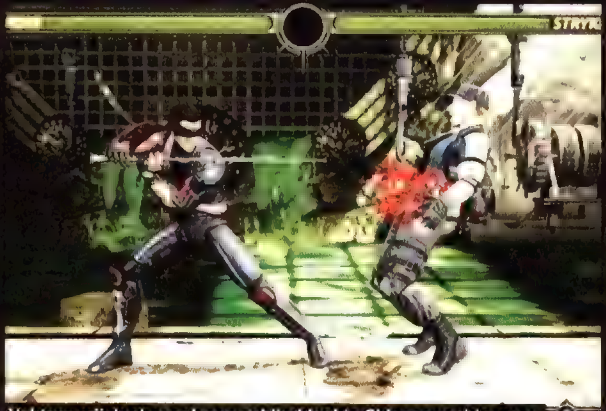
Het enige echte minpunt van deze versie is dat het grafisch best teleurstellend is in vergelijking met de consoles; de charactermodels zien er soms uit alsof ze in een PS2-game hebben liggen chillen. Oprecht een beetje jammer. Maar ach, moeilijk doen over graphics op een handheld is zó 2009, nietwaar?

REVIEW

VITA | PS3 | XBOX 360



Zombies zijn vaak in een grafstemming.



Volgens mij doet er ook een geblinddoekte Chinese vechter mee. Wel handig met spleetogen, dan heb je alleen maar flosdraad nodig.





SCORE 86

De multiplayer is behoorlijk sterk, maar de singleplayer is subliem, nu al helemaal dankzij de Vita-exclusieve extra challenges. Als je voornamelijk van plan bent om in je eentje te vechten op je nieuwe handheld, dan is dit de beste titel die je nu kunt halen.

SAMUEL



Als jij binnen achttien uur de Story mode en alle Challenges hebt weten uit te spelen, dan ben je een betere vechtersbaas dan ik.

18+ UREN

18

BASICS

BEAT'EM UP
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS. INTERACT.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



GRAVITY RUSH

PS VITA | REVIEW

Een sandbox-JRPG!? Dat klinkt ongeveer even vet als een Aston Ferrari! Of een Thor Batman! Of een nachoburger! Wouter laat zijn Vita snorren met een game die niet alleen fuckt met de zwaartekracht, maar ook met de grenzen van genres...

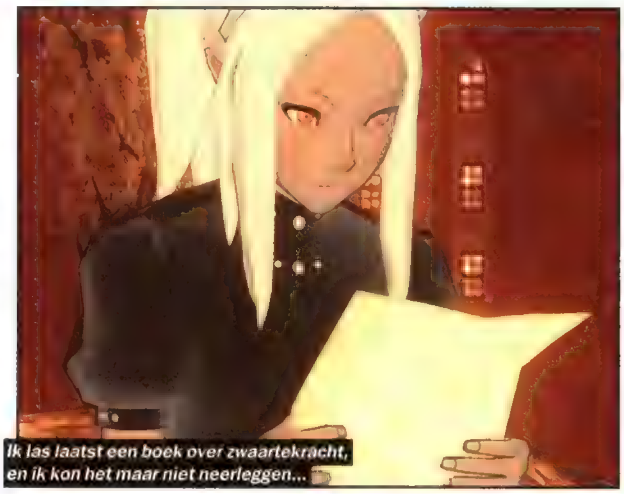
Mooi, mijn Vita stond net op het punt om spontaan grijs te worden van verveling. Al maanden liggen de winkels vol met dezelfde titels: dat eeuwige WipEout, Uncharted en Lumines; allemaal prima spellekes, maar die heb ik natuurlijk ALLANG!

> **"Je zult genieten van het stijltje, de vage humor en de randomness."**

Nieuwe games, dat is wat mijn Vita lekker vindt. Verse spellen die hem doen rekenen als een geflipte mathematicus en mij tevreden knorrend laten zeggen, alsof ik een man van vijftig ben die houdt van westerns en zondags naar Formule 1 kijkt: 'Wat er allemaal niet kan met de technologie van tegenwoordig...'

Wapflapperen

Dat is ook wat Gravity Rush doet; zonder enige moeite trucjes laten zien waar eerste generatie 360-games nog van stotterden, haperden en rochelden. De hoofdrolspeelster, Kat, komt met een druk op de R-knop in gewichtsloze toestand terecht, waarna je kan aangeven op welke oppervlak of in welke richting je af wil stuiven. De wapperende haartjes en het flapperende jurkje van Kat, de objecten en gillende mensen die eventueel in je wake meegetrokken worden en god weet waar zullen belanden (met een beetje fantasie vallen ze - uit het zicht, natuurlijk - bloederig te pletter tegen een muur); ze zorgen voor een bijna superheld-achtig gevoel. Helemaal als je, al vallend, X ingedrukt houdt en door een cirkel van wind knalt, alsof er een geluidsbarrière doorbroken wordt, om rap snelheid te verzamelen als een soort menselijke meteoor in een catsuit.



Ik las laatst een boek over zwaartekracht, en ik kon het maar niet neerleggen...

Stijlvolle Steampunk

Het oog heeft dan ook niets te klagen in Gravity Rush. Het mysterieuze, in het luchtledige zwevende stadje waarin je (SURfuckingPRISE!!) wakker wordt met geheugenverlies, heeft een bijzondere architectuur, kent een steampunky sfeertje dat vrolijker gemaakt is met warme kleuren, en als je over de rand naar het oneindige niets kijkt, bekruipt je een soort onbehaaglijk, nietig gevoel. 'Het is het einde van de wereld!' schreeuwt de middeleeuwer in je.

Het verhaal wordt verteld in coole comicpanelen die je met een veeg over het touchscreen kan laten overgaan in de volgende, en zelfs van perspectief veranderen als je je Vita in je handen laat bewegen.

Toewijding en inspiratie sijpelt uit elke baksteen, elke animatie, elk detail; en hoe Japans dit alles ook mag zijn, daar is zelfs een überwesterling zoals ik niet blind voor.

> **weetje • weetje**
>
> *Kat heeft een kat en heet daarom Kat. Raven heeft een raaf en heet daarom Raven. Ik heb een lul en ben soms een lul. *MIND BLOWN**

Het is dan ook makkelijk om deze game als een meesterwerkje te zien, als een stijlvol, soepel en slick product. En dat is het ook, zou je zeggen...

Voel de Vita

De gameplay maakt goed gebruik van alle fancy snufjes die de Vita in zijn mars heeft: richten kan je met je analoge pookje doen, maar ook door het hele apparaat te bewegen.



Dat meisje heet Jet en is nogal een sletterig typetje. Haar bijnaam is Easy Jet. Haar broer Ryan kan ook vliegen en heeft nogal kapsones, die noemen ze Ryan Air...



Dat noem ik geen vliegen, da's meer vallen en tevergeefs op de grond mikken.



Zo, die is mooi slank. Als zij vliegt is het een lijnvlucht.

GEWICHTSLOZE PRIJSVRAAG!

We hebben wellicht de meest vette prijsvraag ooit! We kunnen namelijk een gelukkige daredevil de mogelijkheid aanbieden om een paraboolvlucht te maken! Dit is in feite een vliegtuig dat knetterhard naar beneden flikkert waardoor de inzittenden een moment van gewichtloosheid mee mogen maken. Deze shit is zo duur en exclusief, dat zal je waarschijnlijk nooit meemaken als je pappie geen miljonair is, DUS DOE NU MEE!!! Anders doe ik het wel... Check pu.nl/prijsvraag en geef aan wat jij zou doen in gewichtloze toestand (om het vervolgens ook ECHT te doen als je wint, dus denk goed na).

Aanvallen ontwijken doe je door in de juiste richting over het scherm te vegen, je hebt een Gravity Slide die je activeert door met twee vingers onderaan het scherm te drukken om vervolgens te sturen met de bewegingssensor; je Vita zal betast worden als een zwangere buik op een Tupperware party.

Het werkt allemaal ook niet minder dan prima, hoewel je aan het begin wel een tijdje lichtelijk gedesoriënteerd bent als je het zwaartepunt drie keer in tien seconden op z'n kop gooit. Maar het went snel genoeg en iedereen zal genieten van deze game, zelfs al is het alleen af en toe.

Totdat het moment komt dat het je opvalt dat de té vrolijke muziek zich constant herhaalt in een loopje van driekwart minuut en de hele illusie van Gravity Rush in duigen valt Tenminste, zo ging dat bij mij.

Out of Control

In de vrij te bewandelen wereld van Gravity Rush heb je de keuze uit twee soorten missies: Story en Challenge. Bij de verhaalmissies krijg je een redelijk boeiende, bij vlagen humoristische vertelling voor je kiezen, die tijd nodig heeft om logisch te worden en dan nog te vaak veel te random is, maar dat zijn Japanofielen wel gewend. De missies zijn in ieder geval vermakelijk, mede door redelijk vette eindbazen, en voor een sandbox game niet bijzonder repetitief.

De Challenge Missions... ja, die vond ik daarentegen waardeloos. Ten eerste zijn bijna alle uitdagingen belast met een tijdslimiet en moet je je haasten als een dolle, zelfs al om brons te halen. Wil je Gold scoren? Forgetaboutit, tenzij je zin hebt in maximale frustraties en mensen in de trein die de politie gaan bellen omdat jij de pan uit flipt. Want ten tweede komen hierin de beperkingen van de besturing en het hele zwaartekrachtgegeven van de game ook z'n lelijke kop opsteken. Het werkt wel, maar nooit zal je je Kats meester voelen en het idee hebben het hoofdpersonage volledig onder controle te hebben, zoals je dat in veel simpelere sandboxgames zoals Prototype of inFAMOUS wel hebt.

Dit uit zich tijdens de verhaalmissie in kleine missers die weinig verschil maken, maar zodra er tijdsdruk is, zijn deze mini-misstapjes dodelijk en tandvergruizend frustrerend.

Dus, de missies waarmee je de speeltijd van deze game minstens drie keer kunt rekken, die speelde ik al niet. Is meteen het hele free roaming aspect van Gravity Rush ook door de plee gespoeld...

No roam

Gelukkig blijft er nog een redelijk onderhoudend, transcendentisch filosofisch (lees: Japans vaag) en weird verhaal over dat Gravity Rush zeker de moeite waard maakt.

Je zult genieten van het stijltje, de vage humor, de randomness en ja, zelfs een beetje van de muziek als je erachter komt dat elk district van het dorp een andere tune kent en je van afwisselend jazzy, swingy en typisch JRPG-iaanse klanken houdt.

Maar het sandbox-gedeelte, dat is even verwaarloosbaar als de dialogen in een Michael Bay film. Daar hoef je je in principe weinig van aan te trekken, want het is niet alsof je Vita iets beters te doen heeft, of wel? ✪





Die van die poes onder haar rok had je zelf zeker ook al bedacht...

SCORE 75

Gravity Rush is stijlvol, origineel en maakt goed gebruik van de Vita-power en -besturingsmogelijkheden. Helaas valt het freeroaming vrijwel weg door frustrerende Challenge Missions. Kat laten kloten met de zwaartekracht is awesome, maar iets meer controle was fijn geweest!

WOUTER

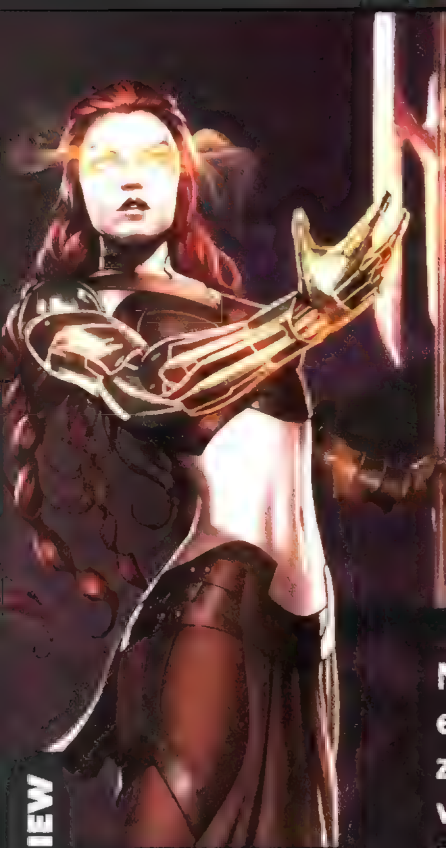


Niet heel lang voor een zandbak, tenzij je het risico wil nemen om scheel gefrustreerd te worden van de Challenge Missions.

10+ UREN

BASICS

(SANDBOX) JRPG
SCE STUDIOS JAPAN / SCEB
1 SPELER
OUT NOW



HEROES OF RUIN



N-space maakt eigenlijk alleen maar ports en spin-offs. Toen ze in 2005 eens iets origineels probeerden met Geist, werd 't een flop, dus gingen ze daarna weer ports maken. Tot ze genoeg moed hadden verzameld voor de ontwikkeling van een originele RPG, waar Jurjen best een leuke dag mee beleefde.

Het woord 'originele' uit de intro moet je overigens met een flinke schep zout nemen, want Heroes of Ruin is een, eh, random dungeon hack & slash fantasy actie-RPG waar er al vele van zijn verschenen, met Diablo als hoogtepunt.

> "Ik heb geen enkel origineel element kunnen ontdekken."

Zoals in Gauntlet, de oervorm van dit genre, kun je kiezen uit vier klassen, die dit keer Vindicator, Alchitect, Savage en Gunslinger zijn genoemd.
Eindbazen met verschillende fasen, ervaringspunten, pantsers, skill trees; ik heb kenners van het genre weinig nieuws te vertellen.

Groei

Wanneer je een typische Nintendo-gamer bent die bij actie-RPG's niet aan Diablo maar aan Zelda denkt, dan is het oppassen geblazen, want dit is toch wel wat anders.
De kerkers zijn geen evenwichtig samengestelde gehelen met kundig verweven puzzels, maar bestaan grotendeels uit achteloos aan elkaar geplakte elementen. De actie bestaat vooral uit hakken en schieten, met weinig variatie, uitgezonderd een puzzeltje hier en daar.
De fun zit 'm met name in het feit dat elke minuut spelen zorgt voor enige groei die je nooit meer kwijtraakt, ook niet als je sneuvelt. Denk daarbij aan groei in ervaringspunten, inventaris, rijkdom en plattegrond, wat uiteindelijk weer leidt tot groei in kracht en macht.
Er gaat een verslavende werking van uit, die wordt bekrachtigd door de vlotte flow van het spel.

Niet erg groot

Dingen die je sowieso wilt hebben, zoals goud en drankjes, worden automatisch opgepakt, bij andere buit voor je voeten staat steeds duidelijk aangegeven wat het is, en of je er iets mee opschiet. Raakt je inventaris onverhoopt vol, dan kun je wanneer je maar wil in het menu de overbodige rommel verkopen.
Tijdens gesprekken met door uitroeptekens gemarkeerde popperjes, kun je ongelezen steeds de bovenste keuze maken om de missie aan te nemen. Het schiet allemaal lekker op.
Na acht uur spelen, deels in mijn eentje, deels met anderen, heb ik ruim zestig procent van het spel gehaald, dus is de Main Quest niet erg groot. Maar dat wordt netjes gecompenseerd met gratis downloadable uitdagingen: elke dag één, minstens een jaar lang, zo belooft N-Space.



Ruin? Da's toch een hengst waarvan de teelballen operatief verwijderd zijn?

Braaf

Als eerste Diablo-achtige op de 3DS voelt Heroes of Ruin zich prima thuis, met natuurlijk zo'n handige plattegrond op het onderste scherm. Wel jammer dat die plattegrond niet wat interactiever is gemaakt. Het was erg handig geweest als je 'm gewoon had kunnen verschuiven, en ik had er ook wel aantekeningen op willen maken.
Mijn grootste issue met Heroes of Ruin is echter dat het spel zo verschrikkelijk braaf binnen de kaders van het genre is gebleven. Ik bedoel, dan kún je als N-Space na al die ports eens iets origineels maken, kom je met zoiets. Ik heb echt geen enkel origineel element kunnen ontdekken.
Eigenlijk heeft N-space toch weer een port gemaakt; dit keer niet van een spel, maar van een genre.



De baan van die kogels is vrijwel niet te voorspellen. Zeker van Adidas.

MULTI-PLAYER

Andere spelers kunnen wanneer ze maar willen in en uit je spel springen. Als je met vier spelers tegelijk wilt spelen, moet je wel flinke slowdowns tolereren. Spelen via internet heb ik niet kunnen testen, maar ik hou mijn hart vast.



SCORE 65

Wanneer je 'zoiets als Diablo' op je handheld wil hebben, en je hebt schijt aan originaliteit, dan is dit een mooi spel voor jou. Mensen die 'zoiets als Zelda' willen, kunnen beter verder kijken.

JURJEN

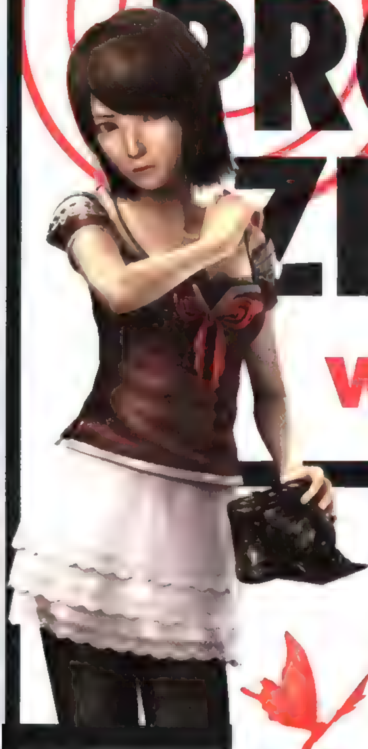


De main quest duurt een uur of twaalf, maar de replay-value is hoog, en je kunt elke dag een nieuwe opdracht downloaden.

12+ UREN

12

BASICS
ACTION RPG
N-SPACE / SQUARE ENIX / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



PROJECT ZERO 2

Wii EDITION



We hebben het allemaal wel eens meegemaakt, zo'n moment in een horrorfilm waarvan je je de tering schrikt. Jurjen ging op zoek naar die momenten in de remake van Project Zero 2, maar kon ze niet zo goed vinden.



Project Zero 2: Wii Edition is een remake van het in 2003 voor de PlayStation 2 verschenen Project Zero 2: Crimson Butterfly. Wees niet bang voor PlayStation 2-achtige graphics, de remake is vrij compleet, wat onder andere betekent dat de game opnieuw is vormgegeven en er een stuk beter uitziet.

> **weetje • weetje**
>
> *In 2009 zou het in Japan verschenen Wii-spel Project Zero 4 ook naar Europa komen, maar dat is om onduidelijke redenen nooit doorgegaan.*

Opvallend is dat de tweelingmeisjes die je door een spookdorp stuurt ook wat ouder zijn gemaakt, zodat je je dit keer niet hoeft te schamen als je er verlekkerd naar kijkt.

Het grootste deel van het spel kijk je naar de bevallige schouders van Mio die haar zusje zoekt. Soms loopt dat zusje ook weer een stukje met je mee, waarbij je haar moet beschermen door met je paranormale fotocamera geesten op de foto te zetten; inderdaad, zoals in elke Project Zero-game.

Kwetsbare delen

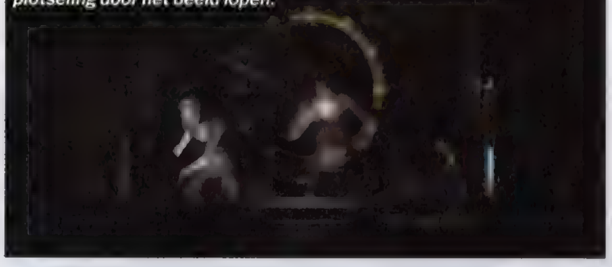
Mijn eerste uur in het spel was behoorlijk beangstigend. Ik naderde in een filmpje een meisje van achteren, en schrok echt even toen ze zich omdraaide. Ik heb niet gegild, maar het zijn wel van die momenten waarop ik even mijn hart voelde bonzen.

Een nieuw gameplaymechanisme voerde de spanning verder op. Om iets te pakken of nader te bekijken, moest ik soms de A-knop ingedrukt houden om Mio langzaam haar hand of hoofd ernaartoe te laten bewegen. Het uitstrekken van deze kwetsbare delen naar onheilspellende dingen als gordijnen en waterputten is toch wel een van de engste dingen die je in het spel moet doen.

> **"Een op zich best waardig eerbetoon."**

Hou dit in je achterhoofd: als er plots iets engs verschijnt, moet je meteen de A-knop loslaten om je terug te trekken.

Ik schrok laatst ook zo toen ik op de verjaardag van een van m'n kinderen een foto wilde nemen. Kwam m'n schoonmoeder plotseling door het beeld lopen.



Voorspellen

Na dit beangstigende uur werd het spel helaas elk uur iets minder eng. Terwijl de grootste gruwelen me toch in de eindfases van het spel besprongen. Waarschijnlijk sloeg de verveling toe omdat ik te veel herhalende dingen moest doen in vergelijkbare situaties, en ik de schrikmomenten adequaat leerde voorspellen. Na een tijdje voelde zelfs dat 'hand uitstrekken met de A-knop' zo vertrouwd dat het niet eng meer was.

Misschien dat de verveling ook wel toesloeg omdat het spel je gevangen houdt in zo'n typische videogamestructuur waarin je vijanden moet verslaan, wapens versterkt en stukken van sleutels moet zoeken en zo. Eigenlijk is Project Zero gewoon Resident Evil, maar dan wat minder gevarieerd, en met een camera in plaats van een geweer.

Het engste

Moderne horrormakers mogen wat mij betreft wel wat meer naar indiehorrorspellen als The Path en Amnesia kijken. Spellen die je in een onbekende structuur plaatsen en je sneaky naar onvoorspelbare confrontaties loodsen.

Aan de andere kant is deze Project Zero natuurlijk geen modern horrorspel, maar een soort eerbetoon aan een in 2003 verschenen game. Een op zich best waardig eerbetoon dat echter enige minpunten verdient door een belachelijke toevoeging: de Haunted Housestand. Deze casual horrorervaring verlangt dat je zo weinig mogelijk met de Wii-afstandsbediening bibbert in totaal niet griezelige situaties met willekeurig verschijnende spoken.

Misschien is dat uiteindelijk nog wel het engste aan dit spel: dat iemand het een goed idee vond om zoiets toe te voegen.



REVIEW · Wii

SCORE 69

Dit is een prima eerbetoon aan een spel dat in 2003 de top van het horrorgenre vertegenwoordigde. Anno 2012 vind ik de game wel wat te voorspelbaar en herhalend om me aan het gillen te krijgen. En die Haunted Housestand is gewoon om te janken.

JURJEN



Na tien uur heb je één van de einden bereikt, maar er zijn er meer.

10+ UREN

16

BASICS

SURVIVAL HORROR
TECMO KOEI / NINTENDO
1 SPELER
29 JUNI



PLAYSTATION EXPERIENCE 2012

Vorige maand vertelde Jan al over zijn eerste kennismaking met God of War: Ascension. Het avontuur van Spartaan Kratos was echter slechts een klein onderdeel van de PlayStation Experience perstrip waarvoor Jan een hele week in de VS verbleef. Wat hij daar verder zag en beleefde, lees je op de komende vier pagina's.



PROLOOG

Tijd. Het blijft een raar fenomeen. Terwijl ik deze woorden tik, zit ik op vele kilometers hoogte in het vliegtuig van San Francisco naar Los Angeles. Twee stoelen naast me kijkt een Australische journalist via Wi-Fi On Board de halve finale Barcelona - Chelsea. Ik tuur met een schuin oog mee, maar de zon spiegelt als een malle op zijn laptop. Zou Messi bij die penalty ook last hebben gehad van een laagstaande zon? Hoe dan ook, op het moment dat jullie dit lezen, is het Champions League-seizoen alweer lang en breed voorbij. Net als de E3 2012 trouwens, waar veel van de titels die ik tijdens deze PlayStation Experience zag en speelde eveneens aanwezig waren.

Toch neem ik jullie graag mee terug in de tijd, al was het maar omdat onze grote E3-special in papieren vorm pas volgende maand op jullie deurmat ploft. En omdat het een prima perstrip was met een zeer divers aanbod aan PS3-exclusives.

DAG 1

Waar: San Francisco, Sanzura Games Inc.
Wat: Handson met Sly Cooper: Thieves in Time.
Wijze les: Niet naar de Golden Gate brug gaan lopen. Het gevaarte oogt veel dichterbij dan hij in werkelijkheid is. Blaren!



Het zonnetje schijnt in San Francisco als we afreizen naar de **ontwikkelaar Sanzura Games** voor een eerste handson met Sly Cooper: Thieves in Time, een gameserie waar we zeven jaar geleden (!) voor het laatst iets van hoorden. Dan heb ik voor het gemak de HD-collectie uit 2011 niet meegerekend.

Toch is die HD-versie van belang, het was namelijk hetzelfde Sanzura dat de HD-trilogie in elkaar knutselde voor Sony. Dat beviel de jonge ontwikkelaar zo goed dat ze spontaan een techdemo maakten voor een geheel nieuwe game.

De bobo's van Sony en Sucker Punch Studios (de makers van Sly 1, 2 en 3) zagen dat het goed was en de apenkoppen van Sanzura mochten aan de slag.

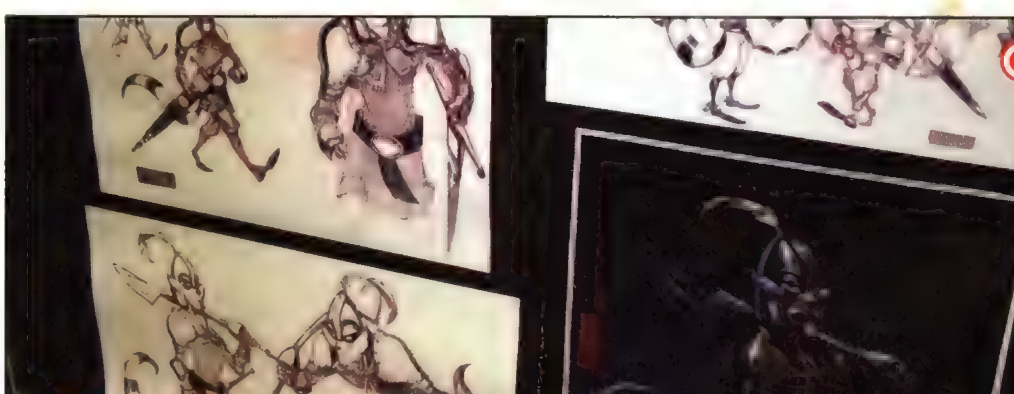
Als de vele wanden met **prachtig artwork** een indicatie geven voor de skills van deze ontwikkelaar, dan zit het wel snor.

Voller & rijker

Sly is door de aanwezigheid van genrebroeders Jak & Daxter en Ratchet & Clank altijd een beetje een ondergeschoven kindje gebleven en dat is wat mij betreft niet terecht.

Nu heb ik sowieso een voorliefde voor looten, sluipen, stelen en sneaken, maar Sly tapt uit heel wat meer vaatjes. Bovendien is de koddige, kleurrijke cast er een om opnieuw in je hart te sluiten, zoveel bewees mijn speelsessie wel.

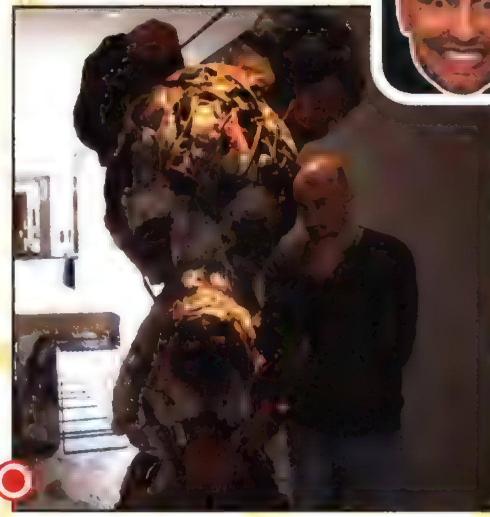




weetje • weetje

Het moet wel heel raar lopen als we Sly Cooper niet terug gaan zien op de PS Vita, zo werd overduidelijk gehint door Sanzura Games.







Was het cel shading stijltje er de eerste drie delen ook een beetje om het technische plafond van de PlayStation 2 te maskeren, in Thieves in Time is de grafische stijl gehandhaafd maar voelt het veel voller en rijker. Speelwerelden en levels zijn groter en ruimer opgezet waarbij het gelaagde leveldesign veel ruimte laat voor klimmen en klauteren

Maar, zo benadrukken de makers, Thieves in Time is veel meer dan een platformer. Er zijn puzzels (deuren en kluizen kraken), combat, stealth attacks, behendigheidjes (schieten met pijl en boog) en het wisselen van personages, waarbij ieder karakter andere moves heeft.

Door terug te reizen in de tijd, kom je de voorvaders van de Cooper clan tegen en die hebben stuk voor stuk een unieke Thief-move. Zo blijft de gameplay fris en spannend. Bovendien speel je zo nieuwe kostuums vrij waarmee je steeds terug kan keren naar eerder bezochte tijdperken om met de kostuumspecifieke skills te klooien en extra secrets vrij te spelen.

Het zal waarschijnlijk een van de weinige nieuwe platform/ action-adventures van dit najaar zijn, dus count me in, Sly!

DAG 2

Waar: Los Angeles - Andaz Hotel in West-Hollywood.
Wat: Eerste blik op het unieke en kunstzinnige The Unfinished Swan.
Wijze les: Nooit drie blikjes cola wegklokken vlak voordat je gaat vliegen. Je mag pas naar de wc als het lichtje 'stoelriemen vast' is uitgegaan. Nnnngggg!

Een kippenworstje, een kopje koffie en een glaasje jus-d'orange als ontbijt en hoppa, de bus in naar het vliegveld. San Fran wordt verruild voor Los Angeles na een binnenlandse vlucht van anderhalf uur.

Eenmaal geland reizen we snel door naar ons tijdelijke onderkomen: het hipperdehippe Andaz Hotel. Het moderne hotel is ingericht met allerhande hedendaagse kunst, van prachtige foto's van verschillende popfotografen tot **een enorme hondenkop**.

Over kunst gesproken; die middag is het tijd voor de onthulling van de indiegame The Unfinished Swan waar je al over hebt kunnen lezen op PU.nl. Deze game mag je gerust een vorm van interactieve kunst noemen.

Voor de mensen die dit pareltje gemist hebben: de game wordt vertelt als een mysterieus sprookje over een jongetje wiens moeder dolgraag schilderde. Als de moeder van het jongetje overlijdt, mag de knaap één schilderij meenemen naar het weeshuis waar hij opgroeit. Het betreft een schilderij van een zwaan. Echter, het schilderij is nooit helemaal afgemaakt. Op een goede dag komt het schilderij tot leven en volgt het jongetje het spoor van de zwaan naar een magisch koninkrijk.

Kliederen

De game begint helemaal wit. Letterlijk. Je ziet dus alleen maar wit. Zeer vervreemdend en ongemakkelijk, totdat je met je PS3- of Move-controller in de rondte gaat zwiepen. Dan strooi je dus met zwarte verf en onthul je langzamerhand de wereld achter. Al doende dienen vloeren, plafonds, muren, stoelen, bankjes, tuinen maar ook ravijnen, gekke wezens, valkuilen, trappen en rivieren zich aan.

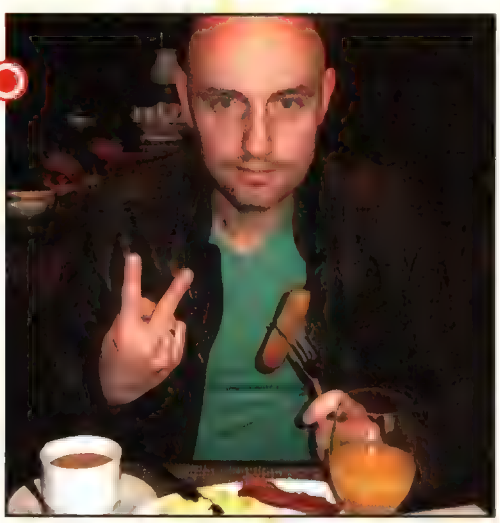
De game is, net als Journey, een redelijk rechtlijnige exploratiegame waarbij je wel in bepaalde gebieden de vrijheid hebt om kamers te verkennen. Voor zover je die met verf ontdekt hebt natuurlijk.



In de wit-zwarte wereld (die later zwart-wit wordt, dan klodder je met witte verf), duiken af en toe gekleurde ballonnen op, evenals verborgen boodschappen en hints over een vergeten koninkrijk dat jij gaandeweg met je verf weer tot leven wekt.

De PSN-game kent een onheilspellend sfeertje, bijna iets survival horror-achtigs, al heeft de droomwereld-vibe de overhand.

Hoe dan ook; The Unfinished Swan mogen we nu al even prikkelend als bijzonder noemen. >>







weetje • weetje

Ex-Guerrilla staflid Edwin Bakker is momenteel werkzaam bij Santa Monica Studio. Hij is Senior VFX Artist voor GoW: Ascension en is onder meer verantwoordelijk voor het feit dat zaken als zandstormen en windeffecten er perfect uitzien in de game.

DAG 3

>> *Waar: Conferentiezalen van het fancy Andaz Hotel.*
Wat: Handson met PlayStation All-stars Battle Royale en LittleBigPlanet Karting.
Wijze les: Onderschat nooit een mollige, lieflijk ogende Prinses.

Bewust gelekt of niet; dat de arcade brawler PlayStation All-Stars: Battle Royale in de pijplijn zat, is al een tijdje bekend. Ik was dan ook erg benieuwd hoe de game zou spelen. De hal richting de speelruimte brengt me alvast in de stemming want die is versierd met **enorme schilderijen** van een deel van de cast.



Zoals ik al in mijn preview op PU.nl meldde, is Battle Royale Sony's versie van Smash Brothers Brawl. Dat gevoel heb ik ook als ik speel met onder andere Kratos, Fat Princess, Sly Cooper en Colonel Mael Radec (uit Killzone), maar tevens wordt al snel duidelijk dat deze game een grote fan-service is voor trouwe PlayStation-spelers. Niet alleen een uiteenlopende verzameling van bekende en minder bekende PlayStation-personages passeert de revue, ook de speelwerelden en de items die gedropt worden in de game verwijzen naar allerlei PlayStation-franchises. Bovendien beïnvloeden bepaalde series de speelwerelden waarin je rondrent op verschillende manieren.
Als je al jaren op een PlayStation (handheld) speelt, is deze game een feest van herkenning.

Taartenregen

Ik vertelde al eerder dat de Patapon-legers de wereld van Hades (uit GoW) belegeren in een van de levels van Battle Royale. Dat is niet alleen uiterlijke opsmuk, je kunt als speler ook schade oplopen door hun speciale powers. Ander voorbeeld is quizmaster Buzz die in het level van LBP inbreekt en een multiple choice vraag stelt. Als speler dien je op het platformpje te gaan staan waar volgens jou het goede antwoord bij staat, terwijl ondertussen de vier spelers door blijven gaan met elkaar klop te geven. Kies je het foute antwoord, of word je net voor de buzzer van een platform afgekickt, dan word je bekogeld met taarten en incasseer je extra schade.
Hoe beter je andere spelers hun kont schopt, hoe meer punten je verdient waardoor je in niveau stijgt. Het derde niveau geeft je een tijdelijke superkracht. In het geval van personage Sly Cooper betekent dit bijvoorbeeld dat je een stroomstootcamera krijgt waarmee je vanuit first-person de drie andere spelers mag bestoken.

Bayern - Real

Het is tijd voor een pauze en we haasten ons naar **Mel's Drive In**, een van de oudste diners in Hollywood. Daar scoren we een Classic-Burger en kijken ondertussen hoe Bayern München met strafschoppen wint van Real Madrid. Het is de eerste keer in mijn leven dat ik voor Duitsers ben tijdens een voetbalwedstrijd en de ontreddering in Sergio Ramos' ogen bij het ridicule harde overschieten, is genieten geblazen. Je snapt het, ik ben geen fan van Real Madrid.
Veel tijd om van het voetbaltumult na te genieten is er niet, want LittleBigPlanet Karting staat op ons te wachten. Wouter vroeg me daags na deze trip wat nu eigenlijk het verschil is tussen ModNation Racers en LBP Karting. Welnu, lieve jongens en meisjes, dat zal ik jullie eens haarfijn uitleggen.
In ModNation Racers had je binnen een paar minuten





weetje • weetje

Rond deze tijd moet inmiddels bekend zijn dat Nathan Drake, Jak & Daxter en Ratchet & Clank speelbare personages zijn in PlayStation All-Stars: Battle Royale... toch?



> **weetje • weetje**
> *Er bestaat een zeer grote kans dat jouw LBP 1 en LBP 2-personages alsmede je DLC-kostuumpjes compatible worden met die uit LBP Karting.*

een kart, personage en baan gemaakt, in LBP Karting duurt dat allemaal een stuk langer maar kun je ook vele malen dieper en uitgebreider losgaan met een hele berg aan tools. Denk aan de diepgang van LBP 1 & 2, pas dat toe op een kartgame en je hebt een idee van de mogelijkheden van deze titel.

Grapplehook

Tijdens mijn speelsessie was het spel nog verre van perfect. Haperingen in beeldverversing en animaties, slow-down tijdens drukke momenten... United Front Games heeft nog heel wat werk te doen.
Toch voelt deze game wel al aan als een echte mix tussen LBP en een kartgame. Naast de Story mode en de standaard multiplayer races, mag je straks je eigen speltypen ontwerpen; van stuntarena's tot battle modi. Bedenk het, maak het en upload het.
Geinig detail is dat de grapplehook van Sackboy opnieuw van de partij is, en dat deze het verschil kan maken in het heetst van de strijd. De grapplehook gebruik je om over ravijnen en gaten in de tracks heen te jumpen, om vijandelijk vuur te ontwijken, om bij verborgen shortcuts te komen en om big airs, spins en flips te maken.
Dat wordt dus weer uren knutselen en plakken... of gewoon lekker lui creaties van anderen downloaden.



Avontuur

Die avond maak ik een wandeling over Sunset Boulevard waar **The Avengers-gekte** inmiddels was losgebarsten.
Het gamen heeft me hongerig gemaakt maar gelukkig heeft Sony die avond een deel van de Saddle Ranch afgehuurd waar we ons tegoed kunnen doen aan hompen vlees en... **marshmallows**, die we zelf mogen roosteren boven een knapperend haardvuur in de open lucht.
Als dat geen avontuur is?





DAG 4

Waar: The Lot, een van de oudste filmstudio's in Amerika en Santa Monica Studio
Wat: Presentatie GoW: Ascension, interviews dev. team en studiotour door Santa Monica Studio.
Wijze les: Nooit een PR-medewerker geloven die stelt 'the media assets will be on the press-site anytime now'.

Vorige maand las je al over **God of War: Ascension**, voor mij het hoogtepunt van deze PlayStation Experience 2012-trip. Het nieuwe team onder leiding van Todd Pappy oogt gretig, gedreven en bezield.
In schril contrast met deze megaproductie staat het kleine team van Giant Sparrow dat met The Unfinished Swan eveneens enorm veel indruk op me heeft gemaakt de afgelopen dagen. Het feit dat Sony ook kleine teams de ruimte geeft om dergelijke afwijkende games te maken (en ook in het verleden spellen als Echochrome en recenter Journey) geeft aan dat bij hen niet alles draait om big budget megagames.
The Unfinished Swan wordt geen kaskraker, dat snapt iedereen, maar toch worden ook dergelijke indiegames omarmd. Met die mix van klein en groot geeft PlayStation telkens weer haar visitekaartje af, en dat geldt dus gelukkig ook voor de (nabije) toekomst. ✈



> **weetje • weetje**
> *Het idee van de multiplayer van God of War: Ascension begon te leven toen in GoW 3 de battle tussen Zeus en Kratos - 2D Mortal Kombat style - getest werd.*

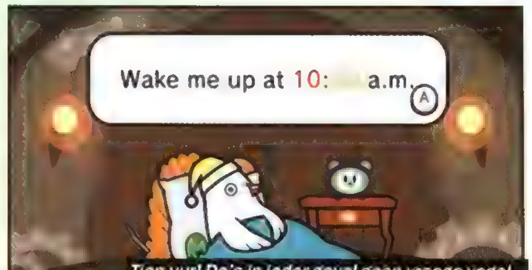


BEAT THE BEAT RHYTHM PARADISE





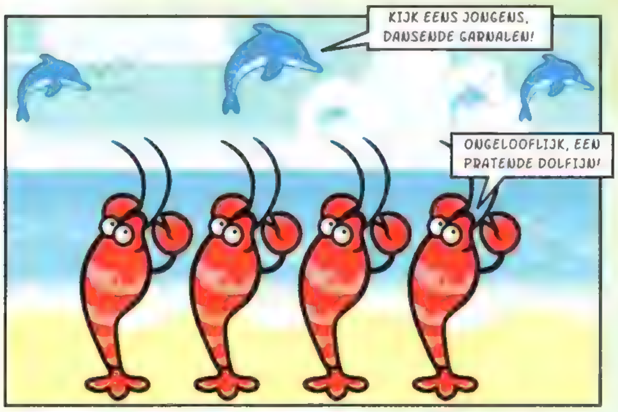
Jawel, dit is weer zo'n PU-stijlbrekende pagina met debiele plaatjes en een vrolijke noot, dit keer ter ere van het binnenkort verschijnende Beat the Beat: Rhythm Paradise. Jurjen genoot met volle teugen van dit ritmespel, en vroeg zich af waarom eigenlijk?



Tien uur! Da's in ieder geval geen vroege vogel...

Wii REVIEW

Wat is dat toch met die fucking stompzinnig ogende ritmespellen? Hoe komt het dat je de eerste minuut denkt, jezus, wat is dit voor debiele kutzooi, maar twee minuten later denkt, god-o-god, wat biedt dit spel een ultiem genot?
Als gamer die debiele spellen een kans geeft, heb je die gemoedsomslag natuurlijk al vele malen meegemaakt, denk maar eens terug aan Parappa The Rapper, Space Channel 5 en Elite Beat Agents, en ren vervolgens snel naar de spiegel om een grote glimlach op je gezicht te zien.
Eenzelfde paradijselijke glimlach bekroop mij toen ik Beat the Beat: Rhythm Paradise in mijn Wii had geduwd en het uitbundige titelscherm bekeek, maar die glimlach verdween terstond toen ik daadwerkelijk aan het spel begon.



Sociaal festijn

Je kunt je afvragen wat een game als Rhythm Paradise op het grote scherm van je tv te zoeken heeft. Is dit soort minigame-achtig vertier niet veel geschikter voor handhelds, waar de serie ook op begonnen is?
Het antwoord kwam toen ik de game ging spelen, en mijn huisgenoten zich rondom de tv verzamelden. Ze vroegen zich lachend af wat voor debiele shit ik aan het spelen was en waarom ik er zo dom bij keek. Maar ze bleven toch hangen, klapten mee op de maat, deden dansjes en begonnen zelfs aanwijzingen te roepen.
Dat is wat er gebeurt wanneer je Rhythm Paradise open en bloot op tv speelt: het wordt vanzelf een sociaal festijn.
Toen mijn huisgenoten na al hun bijdehante commentaar de game zelf mochten proberen, verging het lachen hen echter al snel. Ik zag vooral diepe concentratie op die gezichten, af en toe onderbroken door grimmige trekken van pijn en frustratie.

> **"De glimlach verschijnt pas achteraf."**

Pijnbank

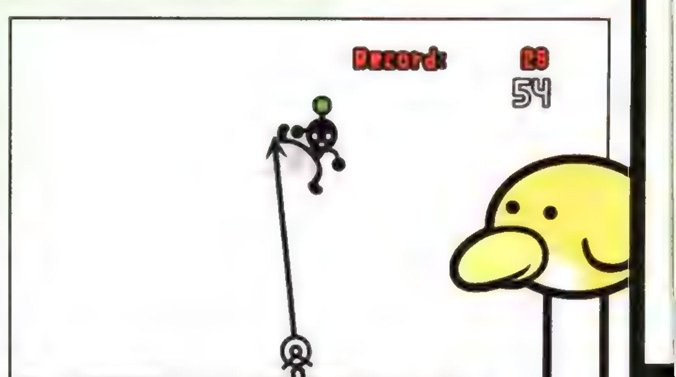
Ritmespellen kunnen nog zo frivool zijn aangekleed, je redt het niet zonder concentratie. En dus zit je, op de maat van de meligste muziekjes ooit, doodserieus robots te schroeven en tegen apen te tikken.
Misschien is het de samensmelting van serieus en debiel die het genot oplevert. Voor toeschouwers lijk je tijdens het spelen op de pijnbank te liggen. De glimlach verschijnt pas achteraf.
Eigenlijk is het wel heel gezond, dat dit Rhythm-spel nu ook op tv is verschenen. Tv's zijn geschikt voor toeschouwers, en door toeschouwers krijgt Rhythm Paradise iets extra's. Zoals reflectie, competitie en pesterig plezier.
Dat is goed en gezond, omdat deze Rhythm Paradise verder weinig nieuws te bieden heeft.

Geen vernieuwing

Er zijn plenty nieuwe liedjes, remixes, medal-uitdagingen en extraatjes, maar niet veel meer dan in de DS-voorganger Rhythm Heaven, en qua graphics en gameplay is het van hetzelfde laken een pak. Het is ook best verrassend dat je dit hele spel bestuurt met slechts twee knoppen, motion controls komen er niet aan te pas.
Dat gezegd hebbende; het draait bij deze game ook niet om vernieuwing, laat staan om motion controls. Dit ritmespel draait om de waanzinnige momenten waarop debiele omstandigheden en uiterste concentratie samenvallen in magische ogenblikken die je met een verkrampte kop beleeft maar achteraf glimlachend beschouwt.
Misschien voelen dit soort ritmespellen wel zo goed omdat ze in die zin zo sterk op neuken lijken.

HEAVEN FEAVER

In de VS verscheen dit spel in februari al onder de titel Rhythm Heaven Fever. De Europese versie compenseert de latere release met een extraatje: je kunt ook de originele, Japanse muziektracks kiezen.



Paalzitten is een kwestie van geduld, pijlzitten vraagt vooral zeer getrainde bilspleetspieren en een ijzeren darmkanaal.

SCORE 70

Laat je niet op het verkeerde spoor zetten door de debiele plaatjes, dit is een intelligent gemaakt en zwaar uitdagend ritmespel - net als de DS-versie. Dat je kunt meekijken terwijl je vrienden spelen, is de grootste verdienste van dit Wii-vervolg.

JURJEN

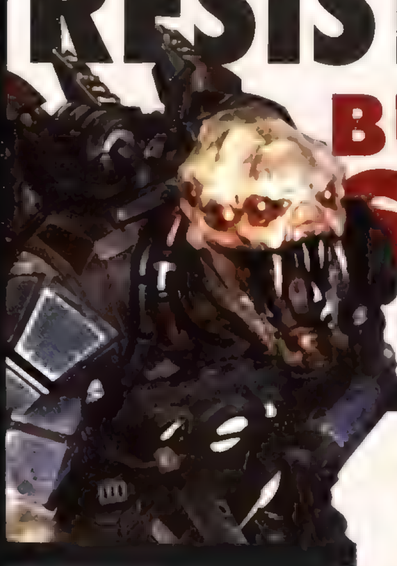


Na vijf uur bereik je het voorlopige einde, maar de werkelijke uitdaging komt pas daarna, bij het vrijspelen van alle medals en extra's.

5+ UREN

BASICS
RITMESPEL
TNX & NINTENDO / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
6 JULI 2012

RESISTANCE BURNING SKIES





(Door Wezz)
Die raampjes lijken bar veel op sudoku's die ik heb gemaakt; half ingevuld en zwart van het krassen.

First-person shooters en de PS Vita... op papier een match made in heaven. En dus stelt Jan de hartverwarmende vraag: laat Burning Skies de hemel branden vol heilig vuur? Poëzie mensen, pure poëzie...

Een van de grootste voordelen van de PS Vita is natuurlijk de aanwezigheid van twee puike pookjes waardoor first-person shooters eindelijk lekker gaan spelen op een handheld. En Burning Skies speelt dan ook als de spreekwoordelijke trein. Het voelt allemaal zo soepel en natuurlijk, dat je je afvraagt hoe we al die jaren hebben lopen hannesen op onze draagbare spelmachines.
Daar bovenop introduceert ontwikkelaar Nihilistic een reeks leuke touchscreen-besturingstoepassingen. Wapens oppakken, secundaire toepassingen voor je guns, het gooien van een granaat, een schild oproepen... het gaat allemaal als een zonnetje. De ren-optie werkt echter iets minder vanzelfsprekend. Door op het achterste touchscreen te tappen, sprint je, maar dat werkt weinig intuïtief en had beter gemoeten.



(Door The Online Gamer)
I used to be a chimera like you but then I took an arrow to the nuts.

> **"Eindelijk een FPS op een handheld die speelt als een stromende tiet."**

Upgraden

De game speelt zich af tussen Resistance 1 en 2. Als ex-brandweerman Tom Riley ga je tegen het beleid in van de Amerikaanse overheid die de invasie van de Chimera min of meer ontkent om paniek bij de bevolking te voorkomen.
Maar die smerige beesten met die priemende ogen die op je schieten, zijn er echt niet voor de gezelligheid. Tijd om je pikhouweel op te pakken en in de rug van een Chimera te planten... om daarna over te gaan op de reeks aan vette wapens die de game rijk is. Tof is dat je je arsenaal kunt upgraden door het vinden van blauwe goodies die her en der in de levels verstopt liggen.

Op en neer

Grafisch steekt de game puik in elkaar, al had ik er wel iets meer van verwacht. Het leveldesign is wisselend qua niveau en niet alles is even netjes afgewerkt (texturen).
De actie zelf is ook niet altijd en overal even sterk. Saaie, bijna plichtmatige stukken worden afgewisseld met bossfights en spannende secties. Daarbij voelt de actie wel erg compact en heb je nooit dat overweldigende against all odds-gevoel dat ik wel bij Resistance op de PS3 had.

weetje • weetje

Ontwikkelaar Nihilistic Software heeft in een grijs verleden vier jaar lang aan StarCraft: Ghost gewerkt, de third-person action-stealth game die Blizzard nooit uitbracht.

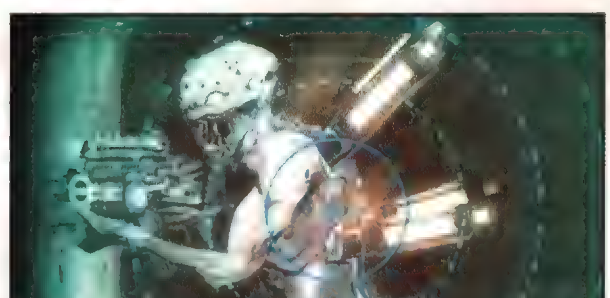
Naast de singleplayer is er een multiplayer maar die is opvallend bescheiden. Er zijn slechts drie modes: Survival, Deathmatch en Team Deathmatch, en het zestal maps houdt ook niet over. Vreemd dat de Resistance-game op de PSP meer modi kende dan deze Vita-versie.
Daarbij werken de touchcontroles in de multiplayer in 't heetst van de strijd net wat minder lekker dan in singleplayer; simpelweg omdat daar de spelsnelheid een tikje lager ligt.

Brand?

Al met al heb ik me zeker vermaakt met Burning Skies; eindelijk een FPS op een handheld die speelt als een stromende tiet.
De game is echter wat aan de korte kant en de multiplayer voelt als een verplicht nummertje. Alsof Nihilistic de game maar net op tijd heeft weten af te krijgen.
Ik had als Riley graag, zowel in single- als multiplayer nog wat meer Chimera-branden geblust.



(Door Phantax)
Ik dacht dat ik zielig was na mijn ruggenprik...



(Door de_bullet)
Sinds wanneer worden er foto's van de redacteuren bij de reviews gezet?

SCORE 70

Resistance: Burning Skies is een goede shooter, zeker voor handheld-begrippen, maar wist op mij toch net wat minder indruk te maken dan ik vooraf gedacht en vooral gehoopt had.

JAN



In je eentje ben je na ongeveer zes uur uitgeknald, en daarna hop, hop door naar de multiplayer.

6+ UREN

18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
NIHILISTIC SOFTWARE / SCEA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

GAMES WORDEN GRATIS

MAAR TEGEN WELKE PRIJS?

EXTRA GRATIS

Tegenwoordig vinden we het nog doodnormaal om vijftig of zestig euro voor een nieuw spel te betalen. Maar zou je je games niet veel liever gratis in huis halen? Dat is misschien al over een paar jaar de gewoonste zaak van de wereld, denkt Jurjen.

Bij free-to-play denk je misschien aan de simpele spelletjes van Zynga waarmee huisvrouwen en kantoorpersoneel de tijd wegklikken. Of op z'n best wat slappe aftreksels van de volwaardige games die je nog steeds voor vijftig euro in de winkel haalt.
Maar er bestaan tegenwoordig ook gratis 'volwaardige' games als Team Fortress 2, Lord of the Rings Online en League of Legends. Onlangs maakte Sega bekend dat Phantasy Star Online 2 free-to-play wordt, ook op de Vita. En volgens visionaire uitgevers als Ben Cousins is het een kwestie van tijd voordat je spellen van het kaliber Call of Duty en Skyrim op de dag van release gratis kunt downloaden.
"Ik ben er honderd procent van overtuigd dat er over een paar jaar een free-to-play tegenhanger van Skyrim is", zegt Cousins. "Een game als Skyrim, waarin je skills en equipment moet vergaren en die je honderden uren kunt spelen, is zelfs een van de makkelijkste spellen om geschikt te maken voor een free-to-play-model. Dat zou een grote hit worden."

Krimpende markt

Ben Cousins heeft z'n eigen motieven om ons een toekomst met gratis games in het vooruitzicht te stellen. Hij is namelijk al sinds 2005 bezig met het uitbaten van free-to-play-modellen. Eerst werkte hij bij Sony aan PlayStation Home, daarna bij DICE aan Battlefield Online en Battlefield Heroes. Tegenwoordig maakt hij met ngmoco gratis spellen voor mobieltjes.
Het beeld dat Cousins op de afgelopen Game Developers Conference schetste van de toestand in gamesland aan de hand van onafhankelijk verkregen cijfers, is echter overtuigend en onomstreden.
Cousins typeerde de 'traditionele' videogame-industrie als een krimpende markt waarin oude partijen als Nintendo, Sony, Microsoft, Activision, EA en THQ elk jaar weer wat moeten inleveren. Ondertussen worden ze links en rechts gepasseerd door bedrijven die spellen gratis of bijna gratis aanbieden, zoals Gree, Nexon, Rovio en Zynga.
Door de miljarden die dergelijke bedrijven verdienen met microtransacties in gratis spellen is de markt voor PC-spellen vorig jaar - tegen alle tendensen in - zelfs met vijftien procent gegroeid. En vergeet ook de App Store niet.


Gratis spellen als Warface zullen de gemiddelde PU-spelers meer aanspreken dan Farmville.

FOR FREE

Gratis kaskraker

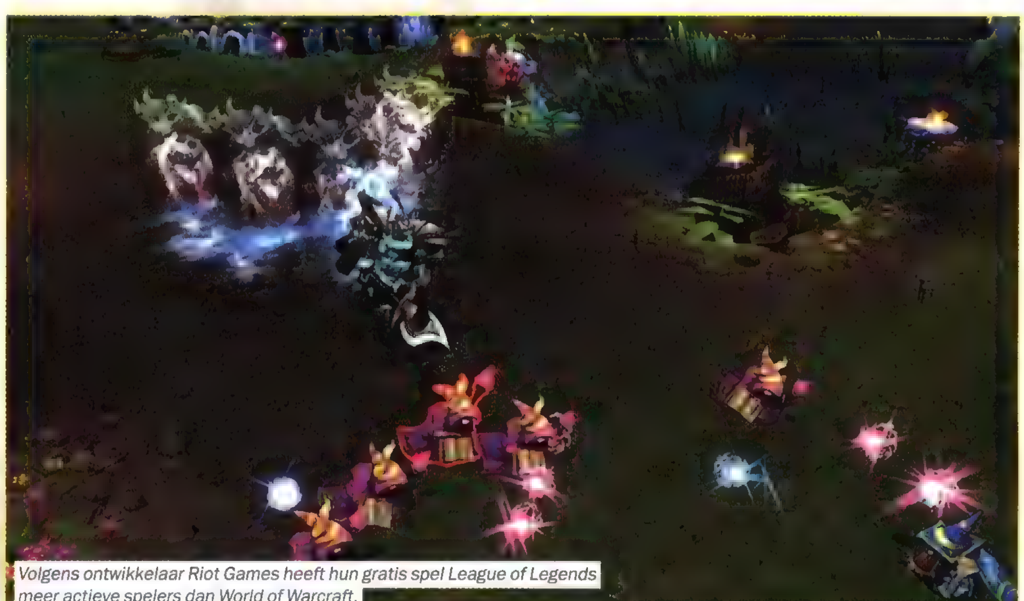
Wanneer één platform inmiddels wel heeft bewezen dat de toekomst van games gratis is, is dat de App Store voor de Apple-systemen. Ruim zeventig procent van de verdiensten in deze grootste spellenwinkel aller tijden wordt niet behaald met betaalde maar met gratis spellen. Dat betekent overigens niet dat iedereen die een gratis game speelt ook daadwerkelijk iets in die game aanschaft.
Volgens cijfers van Flurry Analytics doet hoogstens zes procent van de spelers een aanschaf in een gratis kaskraker als Smurfs' Village. "Maar", zegt Jeferson Valadares van Flurry, "doordat je het spel gratis aanbiedt, zijn er wél veel meer mensen die je game spelen. En als je spel leuk genoeg is om die spelers lang vast te houden en ze interessante aanbiedingen krijgen, zul je zien dat

weetje • weetje

Later dit jaar lanceert Crytek hun 'AAA freemium' shooter Warface, een gratis spel dat zeer gelikt oogt dankzij de CryEngine 3.

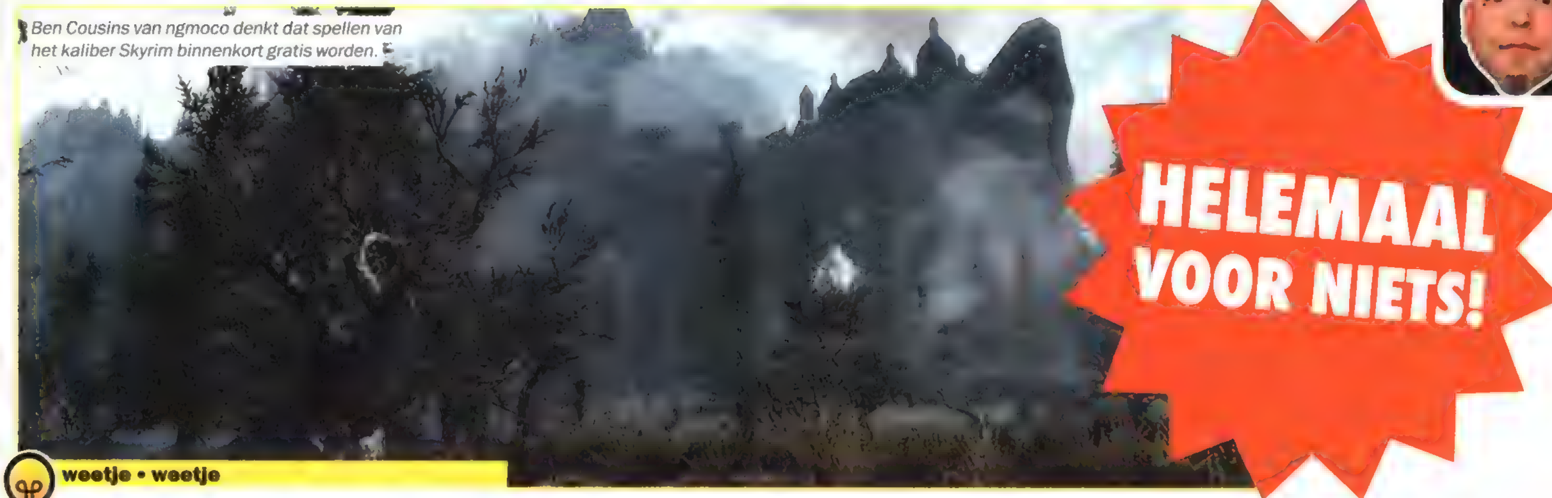
DRIE GRATIS TIPS VOOR NINTENDO!

Met slim gebruik van free-to-play-modellen voor hun eindeloos geliefde spellen, zou Nintendo wel eens rijker dan ooit kunnen worden.
1. Maak Mario Kart 8 gratis. Biedt spelers toegang tot de eerste drie cups, met alleen Mario als speelbaar personage. Extra personages kosten twee euro per stuk, extra cups kun je voor vijf euro per stuk binnenhalen.
2. Maak Pokémon Purple gratis en multiplatform, dus ook geschikt voor iPhones en andere mobieltjes. Lever spelers het complete spel met alle Pokémon, maar verkoop handige spulletjes als Master Balls en Rare Candy voor 35 cent per stuk.
3. Maak de volgende Zelda geheel gratis. Geef de speler aan het eind van het avontuur de optie om voor vijftig euro met Link bovenop de prinses te duiken.


Volgens ontwikkelaar Riot Games heeft hun gratis spel League of Legends meer actieve spelers dan World of Warcraft.



HELEMAAL VOOR NIETS!



Ben Cousins van ngmoco denkt dat spellen van het kaliber Skyrim binnenkort gratis worden.

weetje • weetje

In Rusland, China en Zuid-Korea bestaat de videogamemarkt voor negentig procent uit free-to-play games.

die paar procent van de spelers je heel veel kunnen opleveren."

Geen wonder dat een oude reus als EA al naarstig op zoek is naar manieren om ook een graantje van de free-to-play-markt mee te pikken, bijvoorbeeld met spellen als Battlefield Play4Free, The Sims Freeplay en C&C Tiberium Alliances.

Debilisering

Een toekomst met gratis spellen klinkt als een toekomst met uitsluitend winnaars, maar dat is natuurlijk niet het geval. Sterker nog: een markt die wordt gedomineerd door gratis games zou ook wel eens ernstig kunnen bijdragen aan een verdere debilisering en commercialisering van games als creatief medium.

Het gebruik van de gratis games die momenteel het meeste opleveren, wordt bijvoorbeeld nauwkeurig door de ontwikkelaars ervan in de gaten gehouden, zodat ze constant aanpassingen kunnen maken die mensen aansporen dan toch maar wat geld uit te geven.

En natúúrlijk is het verschrikkelijk om in een 'gratis' spel steeds weer te moeten beslissen om wel of niet op 'buy' te klikken.

In China hebben gratis games voeding gegeven aan een zeer succesvol systeem dat gekscherend 'pay-to-win' wordt genoemd, waarbij de spelers die het meeste geld hebben uitgegeven aan uitrusting en wapens de meeste kans hebben om als winnaar uit de strijd te komen.

Het zijn geen toestanden die wij als Westerse gamers in onze AAA-games zouden accepteren, maar wel zaken die aansporen tot een kritische blik. Aan de andere kant is het ook wat kortzichtig om de ogen te sluiten voor de voordelen van free-to-play.

KOST DE NADA!



Sega's Phantasy Star Online 2 kun je volgend jaar gratis downloaden op je PS Vita.

Democratiserende werking

Weinig gamers zullen problemen hebben met de optie om vanuit een gratis basis alleen de delen van het spel te kopen die je werkelijk wilt spelen. Dus bijvoorbeeld alleen de singleplayer of de multiplayer van een game. Of alleen de levels van een spel die je ook daadwerkelijk bereikt. Stel je eens voor dat elk niet-uitgespeeld spel in je kast je slechts de helft had gekost!

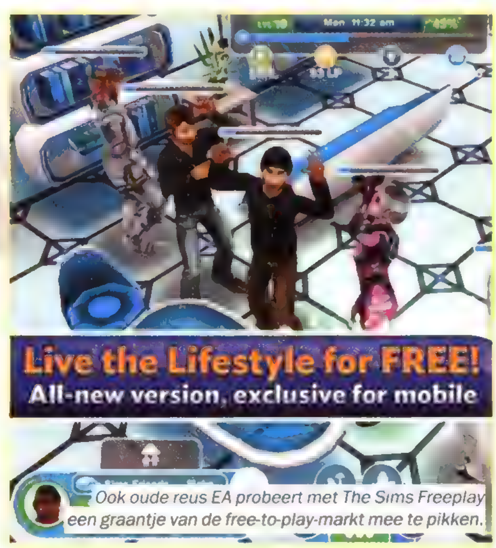
Sowieso kun je free-to-play ook zien als de ultieme vorm van 'try before you buy'. Als een spel tegenvalt, heb je er geen cent aan verloren.

Verder gaat er een bepaalde democratiserende werking uit van het free-to-play-model die me persoonlijk wel aanspreekt. Wanneer een grote game voor iedereen gratis wordt, krijgt iedereen, ongeacht afkomst of inkomen, gelijke kansen om van actuele games te genieten. En dan valt er best te leven met het feit dat het rijkste jochie het mooiste pantser voor zijn paard heeft gekocht. Het gewone volk kan 'm altijd nog lynchen.

Volgens Ben Cousins hoeven we in elk geval niet bang te zijn dat het free-to-play-model de boel voor ons als hardcore gamers zal verknallen. "Deze waanzinnig betrokken, gepassioneerde jonge mensen vertegenwoordigen te veel geld om niet bediend te worden."



De gratis kaskraker Smurfs' Village is gesmurfd door Capcom. En ze verdienen er smurf veel geld mee.



Ook oude reus EA probeert met The Sims Freeplay een graantje van de free-to-play-markt mee te pikken.

3 J'S



MAX PAYNE 3

MULTIPLAYER

Dat de singleplayer van Max Payne 3 een hele dikke is, heb je in de vorige PU kunnen lezen. Maar hoe zit het met de MP? Rockstar is op dat terrein nog allesbehalve koning. Omdat Jeroen alles van Rockstar per definitie goed vindt, is hij deze keer buiten de 3J's-selectie gehouden en vervangen door Jouter.

Als Rockstar één ding goed kan, is het wel hele fraaie singleplayers maken. Fraai in stijl, fraai in vibe, fraai in setting, fraai qua gameplay en fraai wat betreft het verhaal.
Op MP-gebied valt voor de rocksterren echter nog het nodige te winnen. Games als GTA en Midnight Club kenden MP's, maar die waren eerder funny dan goed en geen lang online leven beschoren.
Hoe zit het met de MP van Max Payne 3, de FPS die voor het eerst bullettime zou gaan introduceren in de meer-speler-optie? Jan, JJ en Jouter gingen aan de slag en kregen net als Max keiharde koppijn van elkaars standpunten.

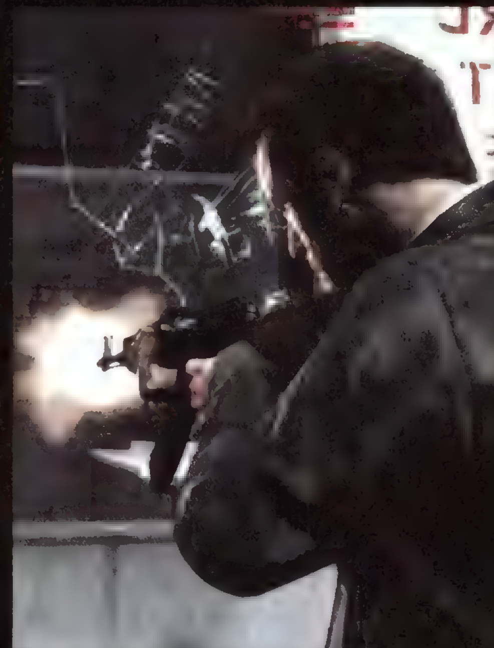
HOE SPEELT DE MP VAN MAX PAYNE 3?

JAN De multiplayer van Max speelt wat mij betreft erg lekker, de maps zijn aangenaam groot en vooral goed gelaagd, het wapenarsenaal is divers en voelt lekker bruut aan. De gritty, harde sfeer uit de singleplayer is goed vertaald naar de multiplayer. De diversiteit aan modi is ook okay, zowel voor de speler die even snel een potje wil knallen, als voor de speler die meer in teamverband objective based gameplay wil. Tot slot is het levellen en uitdossen van je personage opvallend uitgebreid.
Natuurlijk speelt de MP van Max Payne 3 leentjebuur bij verschillende genrebroeders, maar toch vind ik 'm leuker dan die andere grote third-person MP shooter:





Bij zo'n heel zooitje van die Max Payne, spreek je ook wel van een bospayne.



Hij tikte het ruitje zo in. Het was namelijk wel kogelwerend- maar geen geweerwerend glas.



Gears of War 3. Daar ben ik eerlijk gezegd na drie delen echt op uitgekeken: dit voelt nieuw, fris en toch vertrouwd aan, en een vijand in slow motion neerknallen, geeft echt een euforisch gevoel.

JJ Ik lees online een hoop gejubel over deze MP, maar ik vind het zelf wel meevallen. Technisch valt het nodige aan te merken op de MP van MP3 met clipping fouten, bevelen tot cover die soms slecht werken, grafisch middelmatige maps en respawnpunten die je regelmatig vlakbij de vijand plaatsen. Ik vind Ghost Recon: Future Soldier op dat vlak echt beter uitgewerkt.
Ook de beweringen dat Rockstar zo verfrissend bezig is, zie ik niet zo. Zelfs de meest 'innovatieve modes' als Gang Wars zijn een verzameling van onderdelen die al lang in andere shooters hebben gezeten.
Fun kun je inderdaad wel hebben, dat ben ik met Jan eens. Wie weet moeten we de MP van MP3 ook wel zo zien: een lekker luchtig extraatje bovenop de SP.

JOUTER De MP van MP3 biedt de besturing van GTA IV, alleen dan strakker, soepeler en minder alsof je Ed bestuurt als ie twaalf biertjes op heeft.
Ik koos trouwens steevast voor Free Aim in plaats van Soft Lock, want dat leek me uitdagender, en het is inderdaad vrij lastig om volledig manueel met enkel een pixel als mikpunt headshots uit te delen. Maar toch had ik absoluut het gevoel de volledige controle over m'n menneke te hebben en bleven de frustrerende 'ja maar ik schoot hem van twee centimeter met een shotgun voor z'n flikker en IK ga dood!?'-momenten meestal uit. Hoewel Amerikanen nog steeds blijven schreeuwen over oneerlijkheid, maar dat is volgens mij zo'n beetje inherent aan hun cultuur, ofzo.
Wat ik wel lastig vind aan de besturing is dat X nu de cover-knop is, terwijl dat in de meeste third-person shooters A is. Makkelijk te verhelpen zoiets, maar ik verander nooit button lay-outs. Ik erger me namelijk altijd de pleuris aan de lame-ass idioten die shooters altijd op inverted zetten omdat ze te star en koppig zijn om met hun fucking tijd mee te gaan.

WAT HEEFT JE VOORKEUR QUA MULTIPLAYER: THIRD-PERSON OF FIRST-PERSON?

JAN In principe speel ik liever multiplayer shooters in first-person omdat ik het idee heb dat mijn moves en dus reacties dan net wat sneller zijn.
Het voordeel van een third-person shooter is natuurlijk meer overzicht. Daarbij zijn personages in multiplayer altijd minder mooi dan in de singleplayer, puur omdat er ergens op bezuinigd moet worden. Anderzijds krijg je in third-person meer band met je avatar omdat je deze de hele tijd in beeld hebt en ziet levelen en veranderen. Cover vind ik persoonlijk erg fijn en dat werkt natuurlijk veel beter in third-person.

JJ First-person by a mile!!! Maar dat ligt echt aan mij. Op een of andere manier loop ik altijd als aangeschoten wild rond in een third-person game als Gears of War. Zie niet waar vandaan geschoten wordt, kom niet goed weg uit cover, mik minder goed, etc.
Laat ik eerlijk zijn, ik word gewoon angstig van de third-person view. Heb voortdurend het gevoel dat iedereen uit hoeken en gaten komt die ik niet kan zien. In CoD zet je gewoon de gevoeligheid op 8 en je maakt een 180 graden draai in een seconde. No fear at all, maar hier...
En o ja, customizen is iets voor meisjes van zes.

JOUTER Ik denk dat ik ongeveer evenveel tijd in third-person als in first-person multiplayers heb gestopt. Halo 3, Reach en Battlefield: Bad Company 2 tegenover Mass Effect 3, Gears of War 1 en 2, met hier en daar een verdwaald potje Call of Duty en MAG ofzo. Het grote voordeel van third-person is dat het customizen van je poppetje veel meer zin heeft, want ja, je ziet dan ook daadwerkelijk wat het effect van die nieuwe kleur okselhaar is. En aangezien ik een sucker voor character customization ben, begin ik langzamerhand een lichte voorkeur voor third-person te krijgen.

VOEGT BULLETTIME WAT TOE AAN DE MP VAN MP3 EN IS HET WEL FAIR?

JAN Ja, het voegt daadwerkelijk wat toe. Bovendien kun je nergens stijlvoller vijanden neerknallen dan in de multiplayer van Max Payne 3. Dat maakt bullettime ook in de MP een essentieel gameplay- én stijlelement.
Bullettime is bovendien fair want alleen die spelers die in de line of sight zijn van de bullettime activerende speler ondervinden vertraging. Bovendien zie je als niet- activerende speler het beeld vervagen en verkleuren dus je krijgt altijd een hint dat iemand in je omgeving bullettime activeert. Op het moment dat je wegduikt achter een muurtje, en de line of sight breekt, kun je weer normaal richten. Dus fair, ja, maar vooral, super slick!

JJ Allereerst moet ik zeggen dat bullettime een coole nieuwe feature is die goed past binnen de meer arcade/fun-setting van MP3. Had dit in CoD of BF gezeten, dan waren de rapen gaar geweest. Want hoe je het ook wendt of keert, als je verrast wordt door bullettime dan ga je in negen van de tien gevallen neer. Het is vaak al lastig te zien waar iemand vandaan komt in MP3, laat staan als je ook nog eens draait als een baksteen in een emmer stront.
Maar ga je heads on tegen een vijand die ook bullettime activeert, dan is het dikke pret. Een soort van cowboy-duel. Wie trekt het eerst zijn gun en wie schiet het beste in een duikvlucht?

JOUTER Het is wel cool, maar het heeft niet zo'n gameplay-schokkend effect als in de singleplayer. »





Die lefgozers gaan recht op hun doel af, zeg. Inmiddels weten we dat je met zo'n houding de Champions League niet wint.



Wij zijn dat misschien niet gewend, maar in sommige wijken in Sao Paulo is dit gewoon wat wij 'buiten spelen' noemen.



Max is in de game depressief. Dat komt omdat hij zo vaak schiet. Dan krijg je te veel terugslag in je leven...

» Misschien op latere levels, wanneer je bullettime skills toenemen, dat het dan wat handiger en effectiever wordt, maar tot nog toe gebruik ik het alleen in nood en niet als onmisbare skill. Bovendien, als je zo'n vertraagde duik neemt, lig je luttele seconden als een kwetsbaar spartelend zeehondje op de grond, klaar om geslacht te worden. Het moet dus nog z'n weg vinden in mijn speelpatroon, maar er zal vast en zeker plaats voor zijn. Helemaal nu ik Paranoia unlocked heb... GNAGNA!

DOET MAX PAYNE 3 BUITEN DIE BULLETTIME NOG IETS ANDERS NIEUW?

JAN Jazeker. Het feit dat je je crews uit Red Dead Redemption kunt meenemen naar die van Max Payne 3 en die van Max Payne 3 weer kunt overhevelen naar, straks, GTA V vind ik een mooie manier waarop alle Rockstar games qua multiplayer op elkaar ingrijpen. Daarnaast vind ik het looten van dode vijanden (gevaarlijk maar lonend) een leuke toevoeging.

JJ Niet baanbrekend, op de bullettime na. De spelelementen heb ik allemaal wel eens ergens anders gezien. Maar wat je wel ziet, is dat Rockstar echt moeite heeft gedaan om hun MP een eigen vibe te geven. Jan noemt daar al een aantal interessante voorbeelden van. Het feit dat je jouw opponent uitlacht als je aan het eind van de match wint, vind ik ook zo'n typische Rockstar twist.

JOUTER Ik volg JJ hierin. Behalve het feit dat deze multiplayer veel meer stijl en coolheid heeft dan de meeste MP's, zie ik niet zo heel veel nieuws. Veel te ingewikkelde maps, misschien? Met gangetjes, verdiepingen, bruggen en veel doorschietbare ramen en roosters, etc. Maar dat is eigenlijk niet echt een positief ding natuurlijk, hoewel het wel voor veel (onaangename) verrassingen kan zorgen.
Het verdetta-systeem was voor mij ook nieuw plus het constant op de hoogte blijven van hoe vaak iemand jou heeft kapot geschoten en andersom, maar er hebben vast geen raketwetenschappers aan gewerkt om dat te verzinnen.

WAAROM HEBBEN DE MP'S VAN ROCKSTAR ALTIJD EEN IRONISCHE ONDERTOON? EN DIG JE DIT?

JAN In het geval van Max Payne 3 wil ik het eerder een bijtende, cynische ondertoon noemen en die past perfect bij de vibe en de personages uit het verhaal van de singleplayer. Ik stoor me er niet aan, alleen vind ik die vele bendeleden gewoon niet zo mooi ontworpen. Ik loop dus liever met Max rond.

JJ Ik vermoed dat Rockstar het ronduit grove geweld in MP3 een beetje extra aanzet om te voorkomen dat alle politici op deze aardbol over het spel heen zouden vallen. Ook kunnen ze zich zo wat meer onderscheiden van 'concurrenten' als Ghost Recon en Spec Ops en dat is slim.
Wat ik er zelf van vind? Het is niet helemaal mijn ding. Ik hou van realisme. Maar de stijl van Rockstar blijft wel cool. Bij andere developers vind ik die 'stoere' shit vaak stuitend (Call of Juarez, Saints Row).

JOUTER Ik vind de stijl van deze MP vrij uniek. De meeste multiplayers nemen zichzelf veel te serieus en kunnen wel een slokje zelfspot gebruiken, dus wat dat betreft loopt Max Payne 3 voor op de anderen. Het zou me trouwens niets verbazen als ze het doen om de gemoederen af en toe een beetje te koelen, want we weten hoe heet de hoofden zijn van sommige online rukkers. Een lachje hier en daar zorgt dat de druk op de kloppende voorhoofdader wat afneemt, nietwaar?

IS DE MP VAN MAX PAYNE 3 EEN HIT, DE SLAGROOM OP DE TAART OF VOLKOMEN INWISSELBAAR?

JAN Ik vind de MP van MP3 zeker niet inwisselbaar, maar een hit wil ik het ook niet noemen. Ik zou het eerder een aanvullende taart met slagroom willen noemen. Feitelijk krijg je dus twee taarten. Een singleplayer taart en een multiplayer taart. Het feit dat de multiplayer door een aparte Rockstar studio is ontworpen, geeft wel aan hoe serieus Rockstar dit onderdeel van Max Payne 3 zelf neemt.

JJ Ik ga voor de slagroom, ook al word je daar dik van. Het is een fijne MP die de levensduur van MP3 echt beduidend langer maakt... als mensen hem ook massaal gaan spelen. Maar ik vrees dat de servers na een dikke maand een stuk minder druk zullen worden. Daarvoor is de uitdaging net te klein en hebben third-person shooters het online altijd erg moeilijk tegen hun FPS-broertjes. En een goede MP zonder spelers is een slechte MP, dus...

JOUTER Het zit wat mij betreft ergens tussen een toefje slagroom en een op zichzelf staande hit in. Het speelt zo soepel als de singleplayer zelf (en ja, dat is lekker), het heeft stijl en humor, aardig wat modes en voldoende gradaties in niveau, shitloads aan unlocks en net genoeg wapens plus upgrades.
Het is niet zo dat ik volgende week lvl 150 gedingest heb, maar het is lekker knalwerk en het is uiterst bevredigend om te zien hoe je vijanden reageren op de impact van je schoten (de robot, de samba, de chachacha, alle dansen komen voorbij). En daar doe je het toch allemaal voor: de brute, vernederende kill. ★



	JJ	JAN	JOUTER
FAVO MAP	Branco HQ	Sao Paulo Bus Depot	Hoboken
FAVO WAPEN	AK 47	M4 super 90	Desert Eagle
FAVO MODE	Deathmatch	Payne Killer	Gang Wars

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Welke samensmelting van serieus en debiel levert misschien genot op?**
- A) Frans Bauer
- B) Wouter Brugge
- C) Beat The Beat: Rhythm Paradise

2 **Waar vloog Jurjen naartoe voor Castlevania: Mirror of Fate?**
- A) Transsylvanië
- B) Spanje
- C) Schotland

3 **Welk 'guilty pleasure' delen Jan en Warren Spector?**
- A) Ze lezen restaurant-recensies 't liefst op de wc
- B) Ze zijn allebei dol op musicals
- C) Ze dingen af bij hoerenbezoek

4 **Wat zouden we volgens Tjeerd doen als we allemaal dezelfde smaak hadden?**
- A) Twister spelen in een konijnenpak
- B) Op vrijdagmiddag in onze blote kont boodschappen doen
- C) Handtekeningen verzamelen van mooie vrouwen met één been

5 **Wat keek de journalist naast Jan in het vliegtuig?**
- A) Een pornofilm met bejaardenseks
- B) Een oude aflevering van Waku Waku
- C) Een voetbalwedstrijd

6 **Waarom deed Maarten geen oog dicht tijdens zijn vlucht naar Sao Paulo?**
- A) Een groep dronken Russen misdroeg zich behoorlijk
- B) Het raampje zat niet goed dicht en het tochtte als een dwaas
- C) Maarten zag een constante stroom kerosine uit de motor lekken

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres te vermelden.

Alle antwoorden goed? Dan maak je kans op de natte droom voor iedere PC-gamer:

Een SteelSeries Siberia V2 (Anniversary Edition) Headset

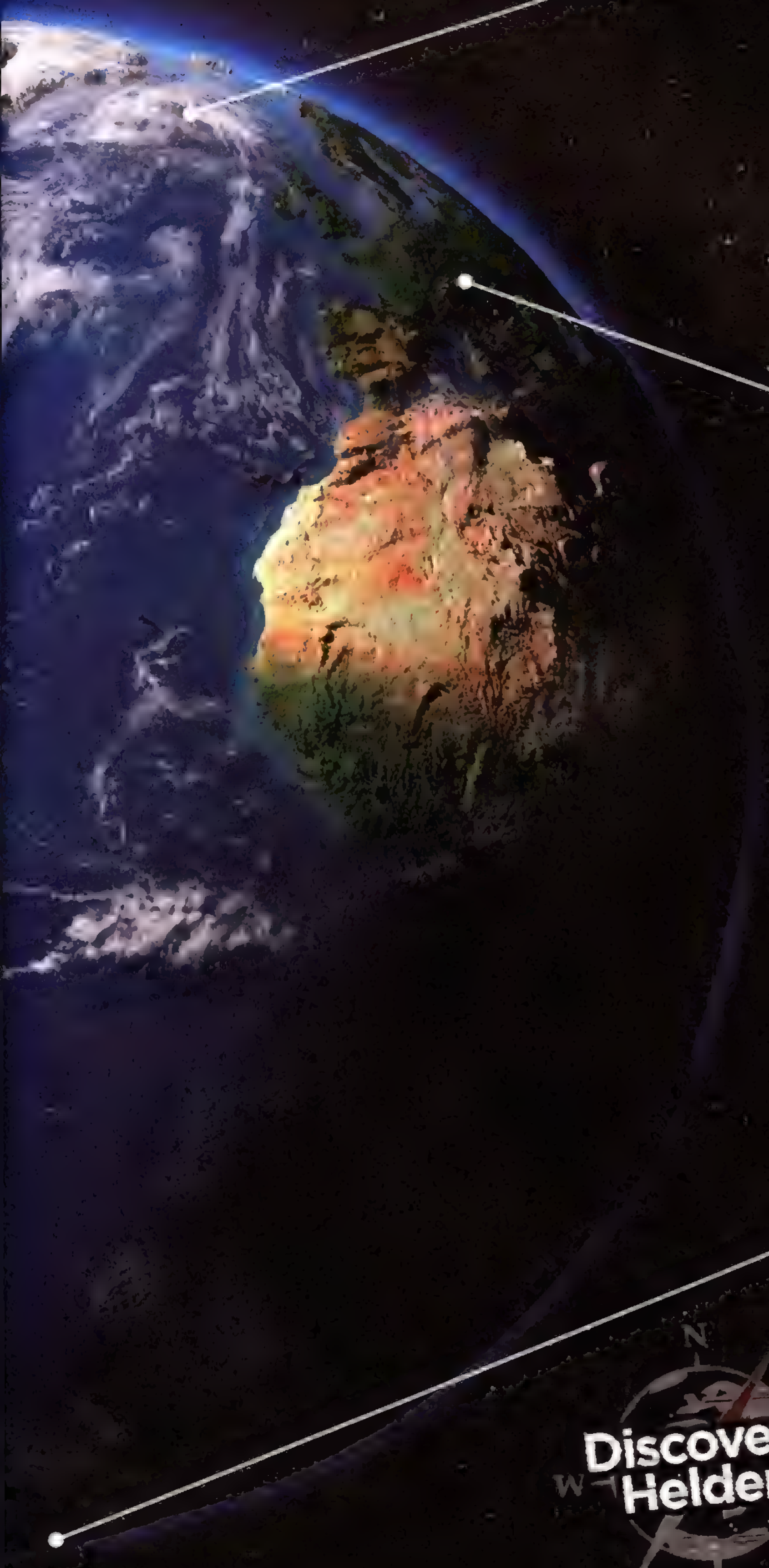
+

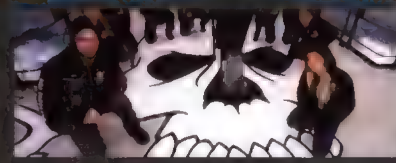
Een SteelSeries Sensei Mouse

+

Een Steelseries Diablo III muismat


DISCOVERY CHANNEL GEEFT HELDEN DE RUIMTE
GOLD DIVERS
ZONDAG 24 JUNI OM 22:00
Elke zomer, als het gletsjerijs smelt, gaat een handvol fortuinzoekers op jacht naar goud op een onwaarschijnlijke plek: de bodem van de Beringzee.
LIFE ON A WIRE
VANAF ZONDAG 1 JULI OM 22:00
Het leven van Nik Wallenda hangt letterlijk aan een draadje. De koorddanser presteert het onmogelijke door zonder bescherming over grote hoogtes te lopen.
Discovery CHANNEL
DISCOVERYCHANNEL.NL





WHALE WARS: VIKING SHORES

VANAF ZONDAG 1 JULI OM 21:00

Tijdens 'Operation Ferocious Islands' strijden de Sea Shepherds tegen de traditionele slachting van grienden op de Faeröereilanden.



BEAR GRYLLS' WILD WEEKEND

ZONDAG 24 JUNI OM 21:00

Bear Grylls neemt comedy-schrijfster en actrice Miranda Hart mee op een expeditie door de Zwitserse Alpen en leert haar de fijne kneepjes van het survivalvak.



WORLD'S TOUGHEST DRIVE

VANAF ZONDAG 24 JULI OM 22:00

In een slopende zoektocht naar glorie streven drie avonturiers om in wereldrecordtijd de snelste rit op ijs naar de Zuidpool te volbrengen.

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Wouter, Jeroen, Jurjen en Jan.

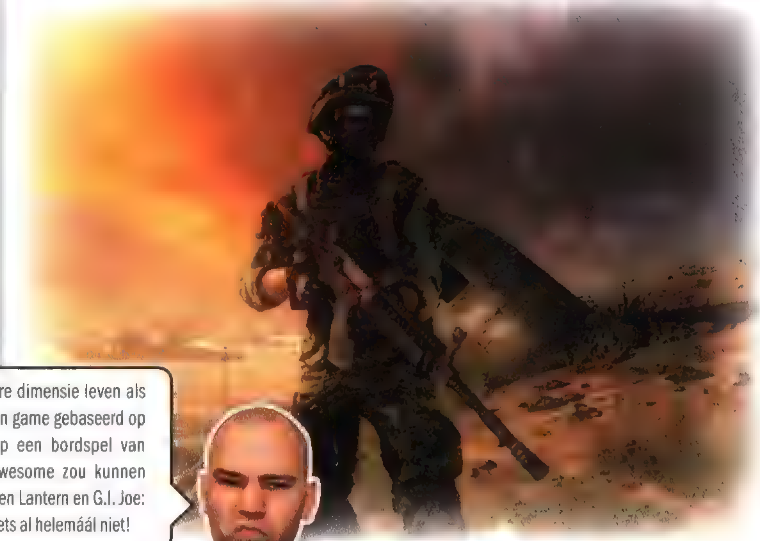
1 BATTLESHIP: THE VIDEOGAME

PS3 | XBOX 360 | WII | 3DS

Battleship is een dikke hoer van een blockbusterfilm: geweldsverheerlijkend, slecht geacteerd, karakterloos en bomvol CGI-actie. Typisch een film waar men vroeger effe snel een game van maakte. FOUT! Wouter ziet met lede ogen aan hoe Activision een aloude fout begaat.

Hasbro heeft zóveel knaken verdiend met de Transformers-films, dat ze besloten hebben zelfs hun oude, vercrackte franchises van fucking BORDSPELLEN tot films te laten omtoveren! In de toekomst krijgen we rolprenten van Ouija (glaasje draaien), Risk en Candy Land, maar eerst is het 'genieten' van Zeeslagje!

De aankondiging van Zeeslagje: The Motion Picture leek een grap, de uiteindelijke film leek een grap en, je raadt het al; de game geeft heel sterk de indruk dat iemand met ons aan het fucken is. Een onindrukwekkende shooter die lijkt te lopen op de engine van Call of Duty 3 en eerdere delen, maar dan met een twist: je kunt de slagschepen orders geven! Niet eens een heel slecht idee, maar niemand kan met twee weken ontwikkeltijd iets vets doen met een cool concept.

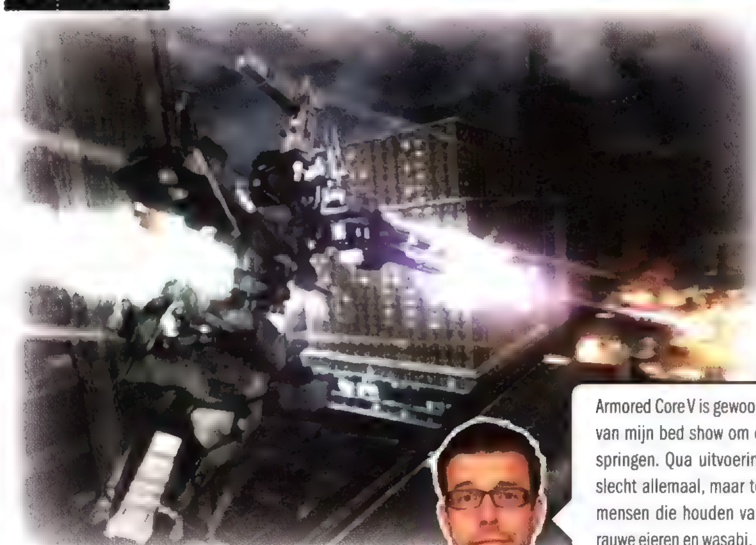


WOUTER — SCORE **47**

We zouden in een bizarre dimensie leven als een ontwikkelaar van een game gebaseerd op een film, gebaseerd op een bordspel van Hasbro, iets fucking awesome zou kunnen maken... De dev van Green Lantern en G.I. Joe: Rise of the Cobra kan zoiets al helemáál niet!

ARMORED CORE V 2

PS3 | XBOX 360



Eigenlijk is er maar een gameserie die ons enthousiast maakt om over gigantische robots te schrijven en dat is natuurlijk Transformers. Nou zijn de robots in Armored Core natuurlijk geen echte robots, maar een soort Mechs, maar die trekt Jeroen misschien nog wel minder.

De Armored Core serie staat niet echt hoog aangeschreven in ons kikkerlandje en dat heeft meerdere redenen. Allereerst zijn wij Nederlanders nu eenmaal geen grote Mech-fans, dan is het ook nog zo dat de game niet echt toegankelijk is voor de doorsnee gamer, en ook het hele verhaal rond de wandelende tanks spreekt ons Europeanen nauwelijks aan.

De Mechs in Armored Core V zijn echter goed te besturen en er zit een heel tof online element in, waardoor de game meer aanvoelt als een MMO dan als een singleplayer avontuur.

Toch is de drempel om van de game te gaan houden/het met plezier te spelen vanwege de eerder genoemde punten zo verdraaid hoog, dat ie hoogstens in Japan succesvol zal zijn.

JEROEN — SCORE **60**

Armored Core V is gewoon te Oosters, een te ver van mijn bed show om er lekker in te kunnen springen. Qua uitvoering is het niet eens zo slecht allemaal, maar toch meer iets voor de mensen die houden van spinaziesalade met rauwe eieren en wasabi.

PS3 Wii

BACK TO THE FUTURE: THE GAME 3



In een ver verleden (1985) verscheen Back to the Future, een coole film over tijdreizen die twee vervolgen kreeg. Deze filmreeks is door Telltale Games naar het heden gehaald middels een reeks 'episodische downloads' die je nu als één pakket op een ouderwetse schijf kunt aanschaffen.

Het ouderwetse gevoel blijft behouden als je de game opstart. Je beweegt Marty weliswaar met de analoge stick, maar qua structuur en mogelijkheden doet alles denken aan klassieke click-adventures. Veel komt bijvoorbeeld neer op het verzamelen en doordacht gebruiken van omgevingsobjecten, of het klikken op verschillende tekstregels tijdens conversaties.
De vijf afleveringen sluiten qua verhaal naadloos aan op de drie films uit het verleden, en staan dus bol van de ontwrichtende denkparadoxen en knipogende verwijzingen naar eerdere tijdvakken. De sfeer en ingesproken dialogen zijn spot-on, maar het oogt allemaal wel een beetje crappy en oubollig, en je kunt je afvragen wie er tegenwoordig op verzamelingen van episodische adventures zit te wachten. Aan de andere kant: misschien loopt Telltale Games met dit soort releases wel gewoon op de toekomst vooruit.

Wanneer je een oude lul bent die warme herinneringen bewaart aan dingen als de Back to the Future-films en de Sam & Max-adventures, dan mag je deze trip naar vroegere sferen voor de historisch lage prijs van 20 euro eigenlijk niet aan je neus voorbij laten gaan.

SCORE 65

JURJEN

PS3 XBOX 360 PC

HOOGSTE SCORE

4 SNIPER ELITE V2



Ook al ben je een run & gun speler, van sniperen op zijn tijd wordt iedereen blij, toch? Jan z'n humour klaarde in ieder geval helemaal op tijdens het spelen van deze remake van Sniper Elite.

Rebellion heeft hun bescheiden hitje uit 2005 opnieuw ontworpen, maar de basis is nog steeds hetzelfde: je speelt een Amerikaanse sluipschutter die in de laatste dagen van WO II Duitsers, Russen en Nazi-wetenschappers over de kling moet jagen.
Grafisch is de game niet meer te vergelijken met zijn voorganger, waarbij kapotgeschoten steden er prachtig bijliggen, en dat geldt met name op PC. Je hebt een sidearm bij je waarmee je vijanden van close range neerschiet, maar driekwart van de game ben je (redelijk realistisch) met je sluipschuttersgeweer bezig.
Nieuw is de gruwelijke 'X-Ray Kill Cam' waarmee je in slowmo de baan van je kogel volgt, waarna je, CSI style, exact de schade ziet die de kogel in het lichaam van je slachtoffer aanricht. Het compenseert de matige A.I. en het repetitieve karakter van de gameplay ruimschoots.

SCORE 69





Sniper Elite V2 is een game die een beetje voelt en klinkt als een budgetbak-titel. Toch zal iedereen die deze game gaat spelen er plezier aan beleven, dat garandeer ik je. Het is geen uitzonderlijk goede game, maar wat het doet - snipen - doet het gewoon goed.

JAN

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm... Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

FABLE HEROES

SCORE: ★★



800 MS POINTS

1-4 SPELERS

Wat je ook van de Fable-spellen vindt, de makers ervan doen in elk geval hun best om je een volwassen avontuur en interessante keuzes voor te schotelen.
Wat dat betreft is Fable Heroes een appel die kilometers van de boom is gevallen. Het is weinig meer dan een lineair hakspel in een kleuterversie van het Fable-universum.
Je rent met vier poppetjes door 't beeld om monsters in de pan te hakken voor munten die je vervolgens in een bordspel aan upgrades kunt besteden.
In je eentje resulteert dit vooral in afstervende hersencellen, maar, tuurlijk, met vier spelers tegelijk is dit best lachen.

XBLA

BLOODFORGE

SCORE: ★★



1200 MS POINTS

1 SPELER

Xbox 360-bezitters die altijd een beetje jaloers worden als het over PS3-topper God of War gaat: Bloodforge is net zoiets! Ook in Bloodforge bestuur je namelijk een gast die na het doden van zijn vrouw als een ontketende natuurkracht bruut moordend door mythologische werelden trekt. In sommige opzichten is Bloodforge zelfs nog iets bruter en bloederiger. Helaas heeft ontwikkelaar Climax zich een beetje verkeken op het feit dat God of War - ondanks alle woestheid - wel degelijk is gefundeerd op doordachte structuren en intelligent ontwikkelde gameplay, zaken waar het Bloodforge helaas aan ontbreekt. Wat dat betreft staat Bloodforge eigenlijk haaks op God of War.

XBLA

THE WALKING DEAD: EPISODE 1 - A NEW DAY

SCORE: ★★★★★



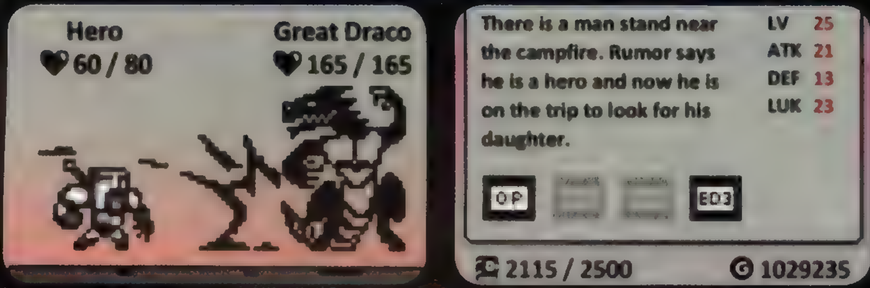
€ 5,- PER AFLEVERING

1 SPELER

Eerst had je de stripserie van The Walking Dead, toen kwam de tv-serie en nu is er dus de videogameserie. Gemaakt door Telltale Games, en gebaseerd op de stripserie.
Dat laatste zie je meteen: de game oogt als een grimmige comic die in 3D tot leven is gewekt. Wie vanwege ontwikkelaar Telltale Games een ouderwets klikavontuur verwacht, heeft slechts deels gelijk: qua gameplay is dit namelijk een nieuwe, zwaar modern voelende evolutie van het adventure-genre. Verhaal, puzzels, interactieve relaties, bepalende keuzes en QTE's vloeien naadloos samen in iets wat verdomd goed werkt.
Kwalitatief gelijkwaardig aan comics en tv-serie, dus de fans weten genoeg.

PC / MAC / PSN / XBLA

TOWER OF FORTUNE



€0,79

SCORE

① SPELER

Tower of Fortune is zo verschrikkelijk lelijk dat we hopen dat dit voor de grap is. We vermoeden van wel, want verder steekt deze fruitautomaat-RPG weliswaar simpel maar ook erg slim in elkaar.
Je drukt domweg op 'Spin' en 'Stop', en hoopt dat op de drie rollen wat zwaarden vallen voor een aanval, of wat boeken voor een spreuk, of wat munten voor goud. Deze op goklust inspelende kern is op slimme manier omhuld met wat RPG-elementen, waardoor de verslavende werking alleen maar verder wordt aangewakkerd.
Wat de motieven van de makers ook waren, ze verdienen het om hier fortuin mee te maken.

iPHONE

DATURA



€7,99

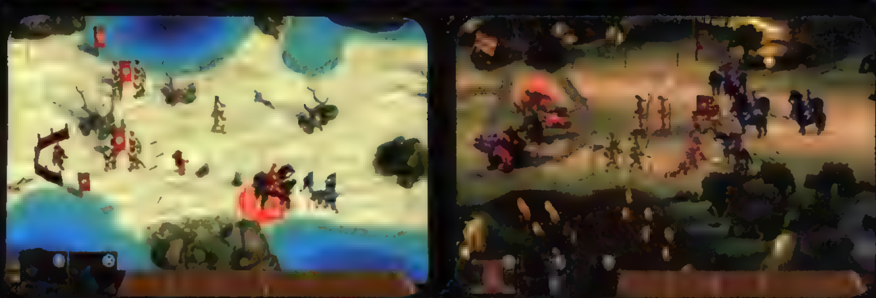
SCORE

① SPELER

Sony staat er om bekend de indiescene een kans te bieden op haar platform. Zo verschenen er al heel wat pareltjes op de PS3, maar wat Datura nou precies is, weten we nog steeds niet.
Het is namelijk een nogal verwarrend geheel; meer een hele aparte ervaring dan een concreet verhaal.
Je bevindt je in een bos en door puzzels op te lossen, krijg je flarden mee van andere gebeurtenissen. Het is alsof je je in een wereld bevindt waar je noch leeft, noch dood bent.
Nogmaals, heel verwarrend allemaal, en de controls maken de boel er ook niet concreter op.

SEN

TOTAL WAR BATTLES



€5,49

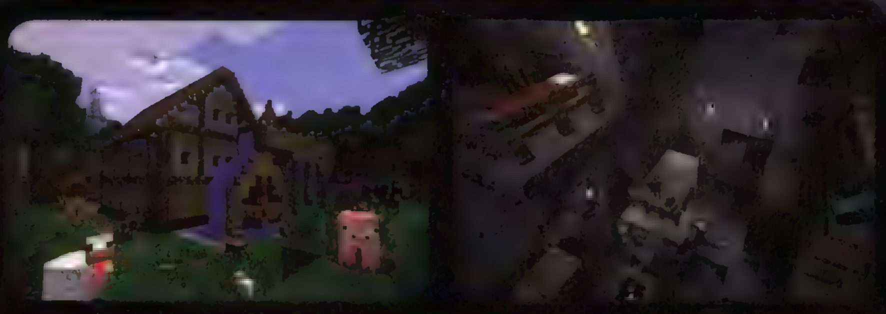
SCORE

① SPELER

Total War zet zijn eerste stapjes op de iOS-systemen. Denk nu niet meteen aan gigantische battles, want het is een hele simpele RTS geworden die je slechts wat kleine veldslagen laat beleven.
Het is daardoor een game die lekker wegspeelt wanneer je even vijf minuutjes niets te doen hebt. Je plaatst wat resource tenten, barakken en andere huisjes, selecteert units en zet ze op het kleine speelveld. Vervolgens kun je de aanval openen en, doormiddel van slim gebruik te maken van het spelbord, winnend uit de strijd komen.
Wat ons betreft heeft SEGA, Total War op een slimme manier vertaald naar de iOS -systemen.

iOS

MINECRAFT XBOX 360 EDITION



1200 MS POINTS

SCORE

①-④ SPELERS

Minecraft veroverde over de hele wereld al heel wat zieltjes. Sterker, vele miljoenen gamers zijn vrijwel dagelijks bezig met deze creatieve blokkendoos.
En eindelijk is een van de grootste indiehits aller tijden nu ook speelbaar op console. De Minecraft Xbox 360 Edition heeft als grootste pluspunt een four-player splitscreen mode die het spel ideaal maakt om met vrienden vanaf de bank te spelen. Ook het craften is (enigszins) geautomatiseerd, zodat de ontspannen console-ervaring behouden blijft.
Zeker weten dat ook deze versie zowel de leek als de kenner urenlang aan z'n console zal kluisteren. Minecraft is namelijk een even nutteloos als perfect tijdverdrijf!

XBLA

PU 224 LIGT OP 13 JULI IN DE WINKELS

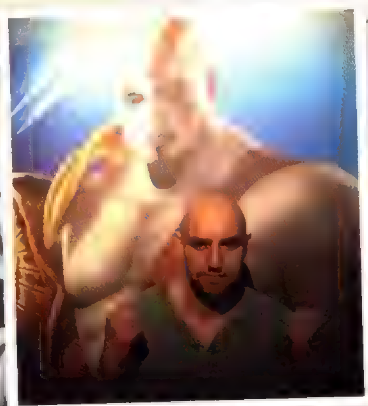
SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE ZIJN WEER MET EEN ENORM TEAM IN LA GEWEEST VOOR DE E3. DUS REKEN MAAR OP EEN HELE GROTE UITGEBREIDE SUPER MEGA SPECIAL RONDOM DE GROOTSTE GAMESSHOW OP AARDE!!!
- INCLUSIEF UITERAARD EEN BABECOLLAGE OM ALLES BIJ AF TE LIKKEN.
- INCLUSIEF DE ALLERVETSTE GAMES.
- INCLUSIEF DE HEETSTE PARTY'S.
- VERDER GAAT SAM ZOMBIES TONGEN IN LOLLIPOP CHAINSAW.
- HEEFT JEROEN EEN HANDSON MET DE TRANSFORMERS.
- VERZAMELT WOUTER LEGOBLOKJES IN DE NIEUWE LEGO BATMAN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *





POSEUR VAN DE MAAND

Kreeg vorige maand Ward nog een veer in z'n reet voor de toffe foto's waarmee hij na z'n perstrip terugkwam, deze keer ging Jan helemaal los. Wat een actie, wat een frisheid, wat een expressie, wat een originaliteit... Jan is met afstand de poseur van de maand.

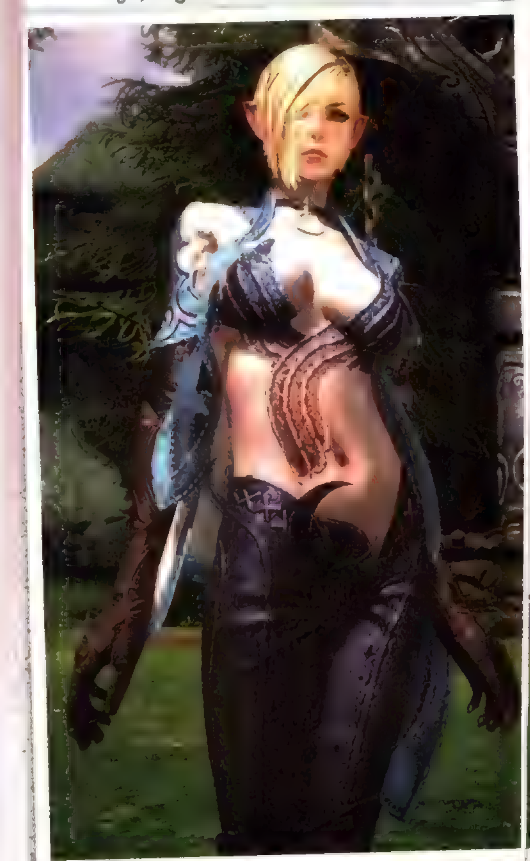
ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...

Ed verzamelde voor jullie weer een aantal leuke 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren die hij de afgelopen maand tegenkwam.

- Tegen elkaar in het harnas strijden
- Je kunt op je vingers nakijken dat het hier niet bij blijft
- Deze ontwikkelaar blaast heel hard van de toren
- De ontwikkelaars laten niets aan het risico over
- Er komen eindelijk een aantal goede games uit voor het spel

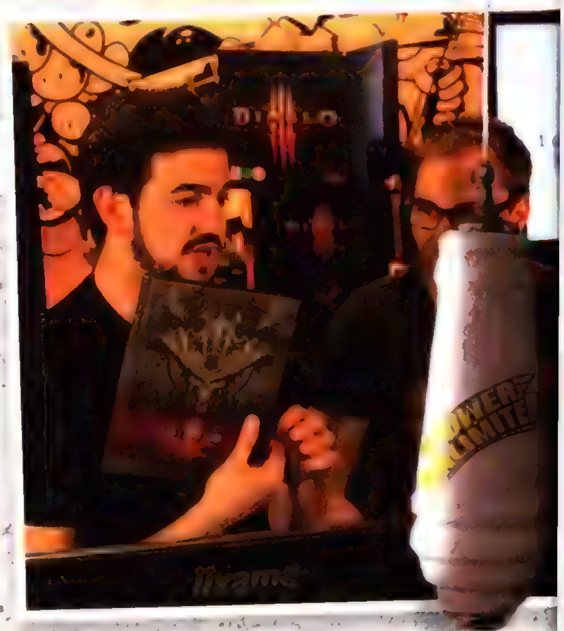
CHICK VAN DE MAAND

Tot voor kort dachten wij bij de naam Tera meteen aan Tera Patrick (ja, google maar) maar ook in deze gelijknamige MMO ontbreekt het niet aan fraaie dames. Als voetballiefhebbers gaan we deze maand natuurlijk voor de Nederlandse elf, maar deze mag er ook zijn, zeg...



QUOTE VAN DE MAAND
BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Jurjen: "Misschien voelen dit soort ritmespellen wel zo goed omdat ze in die zin zo sterk op neuken lijken."



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

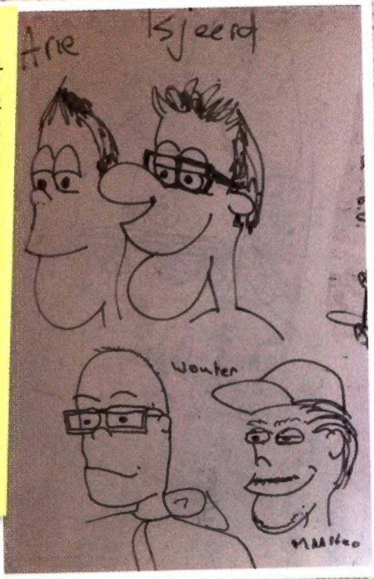


INZICHT VAN DE MAAND

Waar games al niet goed voor zijn. Dankzij Max Payne 3 begrijpen we nu ineens dat Wouters' leven zich gewoon in bullettime afspeelt!

CREATIEVE STAGIAIR

Onze buren in het pand zijn net verhuisd (we hebben géén idee waarom...) en toen we onlangs door hun verlaten kantoortjes wandelden, vonden we ineens deze tekening op een whiteboard. Die bleek onze stagiair Sjors te hebben gemaakt. Creatief, hoor. Alleen vinden wij Tjeerd meer op Jeroen lijken, Wouter meer op Ed en Maarten meer op Wouter... En Arie lijkt nergens op, maar die kennen we ook niet.



GOEDE DAAD VAN DE MAAND

Toch wel netjes van Blizzard dat ze met Error 37 ook echt bewust wat doen tegen gameverslaving.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- **23%** Lullen over het EK-voetbal. Op Wouter na dan. Die gaat in juni nog liever elke dag naar een concert van Corry Konings dan dat hij naar voetbal kijkt.
- **9%** Error 37
- **11%** Opeens heel veel third-person shooters spelen. En daarmee onze CoD-skills volkomen opfokken.
- **7%** Sinds deze maand dat hele PES vs FIFA-gezeik weer moeten aanhoren.
- **13%** Sam overtuigen dat hij geen condooms naar LA hoefde mee te nemen voor de boothbabes. Gaat toch niet gebeuren, zelfs niet als je een Zorropakje draagt.
- **10%** Zien dat de wedstrijd Bayern München - Nederland dus niet alleen in FIFA kan plaatsvinden.
- **8%** Tossen op de redactie wie tijdens de E3 bij de snurkers op de kamer moet. Is toch kut als die paar uurtjes slaap per nacht verneukt worden door het omzagen van een tropisch regenwoud.
- **12%** Lachen om JJ die voor het eerst in zijn leven moest wapperen met de Kinect in Steel Battalion. Wel moest iedereen van de redactie weg voordat hij wilde beginnen. Een imago moet je immers koesteren.
- **7%** Beseffen dat Jeroen nu weer een jaar lang alle games kut gaat vinden omdat Rockstar op z'n vroegst halverwege 2013 mogelijk weer wat gaat uitgeven.



KONT MET BOF VAN DE MAAND

Half mei zag Maarten live in Brazilië de wedstrijd om de Copa Libertadores de América tussen Santos FC en Bolívar en een paar dagen later zat die bofkont in een vipbox in München naar de Champions League finale te kijken!
Op de foto onder kun je zien hoe dicht die baklap op het veld zat. Op de foto boven raakt hij zelfs de 'cup met de grote oren' aan, en dat was duidelijk niet de bedoeling, zoals je aan de dame links kunt zien...



VIJF REDENEN WAAROM HET GOED IS DAT ER ZOMERS MINDER GAMES UITKOMEN

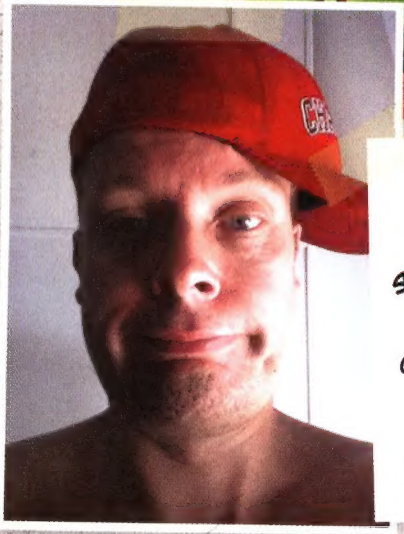
Traditioneel wordt het qua releases wat rustiger vanaf eind juni. En dat lijkt heel uncool, maar toch heeft deze tijdelijke gamedroogte ook zijn voordelen.

1: Je kunt eindelijk naar buiten, naar het strand of op vakantie. Waar echte mensen lopen, met normale namen die interactief met elkaar bezig zijn. Leuk joh!
2: Je kunt gaan werken zodat je straks weer je verslaving kunt betalen. O ja, werken dat is dus dingen doen waar je eigenlijk geen zin in hebt, maar waar je wel echt geld voor krijgt in plaats van een toverzwaard of een pot met mana.
3: Je kunt weer eens aandacht besteden aan je vriendin. Wie? Inderdaad, die chick die nu al een jaar lang vervelend dichtbij je in de buurt is, terwijl ze niet eens tot je guild of clan behoort.
4: Je kunt eindelijk eens je kamer schoonmaken. Als dode materie uit zichzelf gaat bewegen, is dat vaak geen goed teken. Wie weet kan die chick die zo vaak bij je langskomt, een beetje helpen. Inderdaad, je vriendin. Is ze tenminste nog ergens goed voor.
5: Je kunt een zomerliefde zoeken. Eentje die echt ademt en waarvan je zeker weet wat het geslacht is. En ja, dat kun je uitvinden. En nee, dat is niet eng.



WERKNEMER VAN DE MAAND: WARD

Uren live doorlullen over een game die maar niet wil opstarten, is een prestatie van formaat. Daar zou de rest van de redactie een Error 37 van in zijn hoofd krijgen.



SUKKEL VAN DE MAAND

JJ

Speelde Ghost Recon: Future Soldier helemaal uit, mopperend dat zijn wapens net iets te langzaam herladen of iets te onzuiver richten, om dan pas te ontdekken dat je ze dus voorafgaand aan elke missie kunt tweaken.
Wat zeiden ze ook al weer over mensen met te veel spieren...



WIJSHEID VAN DE MAAND

Sniper Elite 2 reviewen is bijna identiek aan werken als een hoer. Je verdient je geld door de hele game te liggen.

JORDI PETERS

FRAMEDROP



ER IS EEN TIJD VAN KOMEN EN GAAN

Rust nu maar uit,
je hebt je strijd gestreden.

Na een loodzware job bij Power Unlimited is hij toch nog onverwacht van ons heengegaan onze strijdbare collega

WOUTER BRUGGE

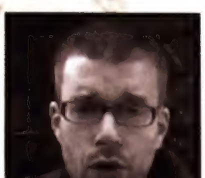
Zelden hebben wij iemand gekend die zich dag in dag uit zo inzette voor de goede zaak. Nooit was iets je teveel, nooit deden wij tevergeefs een beroep op je, nooit was je te laat, nooit raakte je iets kwijt, nooit maakte je fouten... Wouter heeft zich letterlijk **dood** gewerkt. we zullen je zweetlucht missen, jongen.

Groot is de leegte die hij achterlaat. Mooi zijn de herinneringen die blijven.

Ons leven is op de kop gezet door het bericht dat onze altijd vriendelijke en vrolijke collega

TJEERD LINDEBOOM

tijdens het maken van een sliding op kunstgras is omgekomen. Zijn **dood** hebben wij niet zien aankomen. Wat hebben wij ons vermaakt met zijn briljante woordspelingen, zijn klassiek geschoolde zangstem, zijn geduld en goede humeur. Als taalvirtuoos zou Tjeerd het zelf zo gezegd hebben: 'de Lindeboom is geveld en ligt tussen zes planken.'Ja, Tjeerd was uit het goede hout gesneden.



Enige en algemene kennisgeving

Wat zullen we hem missen.

JEROEN RODING

Is zichzelf compleet voorbij gelopen. **Dood**zonde. Hij heeft het einde van zijn levensmarathon bereikt. 'De lange' heeft het kort gehouden, en dat doet ons pijn. Wij bewonderen hem om zijn snelheid, zijn doorzettingsvermogen, zijn liefde voor dieren en vrouwen met stoppelbaard. Jeroen, laat ze een poepie ruiken; trek nog één keer een sprint naar de finish der finishes.

Een pijler van ons team is weggevallen. De basis is onder de PU weggeslagen. We zijn ons hoofd kwijt. We moeten verder zonder zijn wapperende manen en humor. We zijn geschokt dat

MAARTEN BLONK

er niet meer is. De PU zonder Maarten Blonk is als koffie zonder haring, als Sonic zonder snor, als Batman zonder Henk. We wensen onzelf veel sterkte toe met zijn **dood**.

Met grote verslagenheid hebben wij kennis genomen van het overlijden van

† WARD GEENE

In Ward Geene verliest Nederland misschien wel haar allergrootste televisie- en theater persoonlijk heden van de laatste dertig jaar. De herinneringen aan de programma's die wij met hem maakten, zullen wij blijven koesteren. Zijn flair, baard, accent en uitstraling zullen ons blijven inspireren. Ward, je luchtgitaar gaat mee in de **dood**skist. Moge je voor eeuwig de virtuele snaren bespelen.

MEER OVER DE AARD VAN DEZE ONGEVALLEN CHECK JE OP PU.NL/RIP


12
www.pegi.info
NINTENDO 3DS
HEROES OF RUIN
CREATE A FEARSOME ALLIANCE
BATTLE ALONE OR WITH FRIENDS IN AN ACTION-PACKED ADVENTURE
SQUARE ENIX
www.heroesofruin.com
Heroes of Ruin © Square Enix Limited, 2012. Heroes of Ruin is a trademark of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All rights reserved. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. I Use Parental Controls to restrict 3D mode for children 6 and under. (2D images of Nintendo 3DS game)